

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Институт права

(наименование института полностью)

Кафедра «Предпринимательское и трудовое право»

(наименование)

40.05.01 Правовое обеспечение национальной безопасности

(код и наименование направления подготовки / специальности)

Гражданско-правовая

(направленность (профиль) / специализация)

## **ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (ДИПЛОМНАЯ РАБОТА)**

на тему «Правовая охрана трехмерных цифровых объектов»

Обучающийся

К.Г. Гайнутдинова

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

кандидат педагогических наук, доцент Е.М. Чертакова

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии). Инициалы Фамилия)

Тольятти 2023

## Аннотация

Работа посвящена «Правовая охрана трехмерных цифровых объектов». Выбор данной темы обусловлен множеством факторов, наиболее важным из которых является развитие технологий, применяемых для создания и использования трехмерных цифровых объектов.

Структурно работа состоит из введения, трех глав, включающих шесть параграфов, заключения, списка используемой литературы и используемых источников.

Во введении приводится обоснование актуальности темы дипломной работы, объект и предмет исследования, а также цели и задачи, которые были поставлены и выполнены в рамках дипломной работы. Также описывается теоретическая и методологическая основа исследования.

В первой главе раскрывается правовая характеристика трехмерных цифровых объектов как объектов интеллектуальной собственности. Первый параграф посвящен исследованию понятия и видов трехмерных цифровых моделей. Второй – описание механизма правового регулирования цифровых моделей.

Во второй главе приводятся итоги исследование правовой охраны трехмерных цифровых объектов нормами авторского права и смежных прав. Третий параграф посвящен трехмерным цифровым объектам как программ ЭВМ. Четвёртый – особенностям правового режима трехмерных цифровых анимаций как видов трехмерных цифровых объектов.

В третьей главе раскрывается содержание правовой охраны трехмерных цифровых объектов в качестве объектов патентного права.

В заключение излагаются основные полученные данные и подводятся краткие итоги выпускной квалификационной работы.

## Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Правовая характеристика трехмерных цифровых объектов как объектов интеллектуальной собственности .....	7
1.1 Понятия и виды трехмерных цифровых объектов, способных получить правовую охрану как результаты интеллектуальной деятельности .....	7
1.2 Правовое регулирование трехмерных цифровых объектов на российском и международном уровне .....	17
Глава 2 Правовая охрана трехмерных цифровых объектов нормами авторского права и смежных прав.....	26
2.1 Трехмерные цифровые объекты как программы для ЭВМ.....	26
2.2 Особенности правового режима трехмерных цифровых анимаций как видов трехмерных цифровых объектов.....	39
Глава 3 Правовая охрана трехмерных цифровых объектов как объектов промышленной собственности .....	49
3.1. Режим патентно-правовой охраны технологий трехмерных цифровых объектов .....	49
3.2. Особенности использования трехмерных цифровых объектов, содержащих изображения товарных знаков и иных средств индивидуализации.....	68
Заключение.....	77
Список используемой литературы и используемых источников.....	83

## Введение

**Актуальность выбранной темы.** В современном информационном обществе трехмерные объекты, созданные с помощью компьютерных технологий, становятся все более распространенными и важными. Эти объекты могут быть представлены в виде трехмерных моделей, скульптур, архитектурных проектов, игровых персонажей и многого другого. Однако, с появлением новых технологий возникают вопросы о правовой защите таких объектов и урегулировании их использования.

Правовая защита трехмерных объектов осуществляется через институты интеллектуальной собственности, такие как авторское право, патентное право и промышленный дизайн. Однако, на сегодняшний день существует некоторая неопределенность и неоднозначность в отношении правового статуса трехмерных объектов, особенно в контексте использования их в цифровом пространстве. Исследование и разработка соответствующих правовых механизмов становятся неотложной задачей для обеспечения эффективной защиты прав и интересов правообладателей трехмерных объектов.

Одним из важных аспектов правового регулирования трехмерных объектов является определение допустимых способов и условий их использования. Это включает в себя вопросы о разрешенных действиях с трехмерными объектами, ограничениях на их коммерческое использование, лицензировании и передаче прав на такие объекты. Также необходимо учитывать особенности цифровой среды, в которой трехмерные объекты могут быть воспроизведены, распространены и модифицированы с минимальными затратами и усилиями. Разработка эффективного и сбалансированного правового регулирования становится важным инструментом для содействия инноваций и развития в области трехмерных объектов.

Объектом исследования является механизм правового регулирования трехмерных цифровых объектов. Предметом – правовые нормы, которые

регламентируют общественные отношения, связанные с созданием, использованием и защитой прав на трехмерные цифровые объекты.

Цель проводимого исследования заключается в комплексном теоретическом освещении режима правовой охраны трехмерных цифровых объектов с учетом современных возможностей практического использования данных трехмерных цифровых объектов в предпринимательской деятельности общества в условиях цифровой экономики.

Для достижения поставленной цели в ходе исследования предполагается решить следующие задачи:

- исследовать правовое понятие и виды трехмерных цифровых объектов, способных получить правовую охрану в соответствии с действующими нормами отечественного права.
- рассмотреть процедуры действующего правового регулирования трехмерных цифровых объектов на российском и международном уровнях;
- разграничить трехмерные цифровые объекты от смежных понятий, например, от программ для ЭВМ,
- проанализировать возможность использования по отношению к трехмерным цифровым объектам режима охраны программ для ЭВМ;
- разработать элементы системы критериев, которые позволят оценить творческий характер трехмерных цифровых моделей
- исследовать влияние развития технологий трехмерной печати на существующий режим патентно-правовой охраны;
- выявить особенности применения трехмерных цифровых объектов, в которых воплощены товарные знаки и иные средства индивидуализации.

Теоретическую и эмпирическую базу исследования составили нормативные правовые акты, задействованные в регулировании норм трехмерных цифровых моделей: Конституция РФ, документы и материалы Всемирной организации интеллектуальной собственности (ВОИС), Всемирной торговой организации (ВТО), гражданское законодательство Российской Федерации и акты органов судебной власти Российской Федерации,

правоприменительная практика, труды отечественных ученых, среди которых такие авторы, как: И.А. Близнец, Е.В. Блинкова, Р.А. Будник, В.С. Витко, А.С. Ворожевич, Э.П. Гаврилов, А.О. Гурко, и другие.

Нормативно-правовую базу исследования составили действующие международные соглашения в сфере интеллектуальной собственности, гражданское законодательство Российской Федерации, акты правоприменительной деятельности.

Методологическая основа. Изучение правового регулирования трехмерных объектов в контексте права интеллектуальной собственности требует применения соответствующей методологической основы. Методология исследования в данной области позволяет разрабатывать систематический и всесторонний подход к анализу правовых вопросов, связанных с трехмерными объектами, и формированию предложений по улучшению правового регулирования.

Одним из основных методов изучения правового регулирования трехмерных объектов является нормативно-правовой анализ. Этот подход основан на исследовании нормативно-правовых актов, включая законы, международные соглашения и подзаконные акты, которые определяют правовой статус трехмерных объектов. Анализ позволяет выявить основные положения, принципы и правила, регулирующие использование и защиту трехмерных объектов, и определить проблемные моменты, требующие дальнейшего исследования и разработки.

Сравнительно-правовой анализ является методом изучения правового регулирования трехмерных объектов, основанным на сопоставлении норм и принципов, действующих в различных странах или юрисдикциях. Этот анализ позволяет выявить сходства и различия в подходах к правовому статусу трехмерных объектов, а также их использованию и защите.

По структуре выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка используемой литературы и используемых источников.

## **Глава 1 Правовая характеристика трехмерных цифровых объектов как объектов интеллектуальной собственности**

### **1.1 Понятия и виды трехмерных цифровых объектов, способных получить правовую охрану как результаты интеллектуальной деятельности**

Исследователи, которые в настоящее время изучают право интеллектуальной собственности, говорят о необходимости развития законодательства, регулирующего отношения, связанные с созданием и защитой прав на «нетипичные» (новые) объекты права интеллектуальной собственности. А.В. Гурко, в частности, отмечает: «Быстрое развитие цифровых технологий, внедрение их в повседневную жизнь человека в условиях четвертой промышленной революции, происходящей на современном этапе, приводит к существенному изменению общественных отношений, видоизменению традиционных институтов объектов интеллектуальной собственности и появлению новых. Общество стремительно движется в цифровую эпоху, основной вектор развития экономики направлен на становление и расширение отношений цифровой экономики» [5, с.17]. А.А. Таласпаева справедливо указывает, что более широким внедрением компьютерных и цифровых технологий достаточно заметно разрослась широта применения авторского права, что возможно объяснить значительным расширением объектов, регулируемых нормами авторского права и различных инновационных методов его появления» [17].

К «нетипичным» (новым) объектов интеллектуальной собственности относятся трехмерные цифровые объекты. Исследователи, которые изучают трехмерные цифровые объекты выявляют тот факт, что данные объекты права интеллектуальной собственности являются продуктом (результатом) трехмерной графики. В этой связи, считаем, что первым этапом изучения трехмерных цифровых объектов является изучение и определение природы трехмерной графики.

А.В. Гурко, характеризуя данные объекты права интеллектуальной собственности, отмечает следующее: «Трёхмерная графика является специфической сферой человеческой деятельности, особенности которой напрямую влияют на состав охраноспособных объектов, создаваемых в результате данной деятельности, режим их охраны, состав авторов и ряд других юридически значимых вопросов. Для полноценного рассмотрения трёхмерных цифровых объектов с позиций норм права интеллектуальной собственности необходимо сначала разобраться с тем, чем же является трёхмерная графика, дать определение ряду ключевых понятий» [5, с.17].

В юридической науке по-разному, определяя правовую природу трёхмерных цифровых объектов, отмечают, что трёхмерные цифровые объекты или трёхмерная графика являются разновидностью компьютерной графики, которая в научной юридической литературе обозначается также как «цифровая графика» или «машинная графика». А.В. Гурко, в частности, отмечает: «Трёхмерная графика является разновидностью компьютерной графики, именуемой также машинной графикой» [5, с.17]. А.А. Таласпаева, включая трёхмерную графику в структуры цифровой графики, указывает, что «наибольшую популярность приобретает цифровая графика, особенно объекты, представленные в стиле digital art. Данный вид искусства очень схож с цифровой живописью и приравниваются к электронным иллюстрациям. Основные отличия заключаются лишь в технике выполнения и заметны исключительно профессионалам: так, в графике изображения представлены штрихами и прямыми линиями, в то время как живопись использует изогнутые и плавные линии» [17].

Следовательно, прежде чем, определить правовую природу и содержание термина «трёхмерные цифровые объекты» («трёхмерная графика»), необходимо определить правовую природу и содержание термина «компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика»).

В научной литературе можно встретить различные подходы к определению правовой природу и содержанию данных терминов. В частности,



В.П. Иванов и А.С. Батраков имеют на этот счет следующее мнение: «Машинная графика (компьютерная графика) – это наука о математическом моделировании геометрических форм и облика объектов, а также методов их визуализации» [6, с.33]. А.В. Боресков и Е.В. Шикин сформулировали содержание термина «компьютерная графика». Исследователи указывают: «Компьютерная графика – это часть информатики (computer science), занимающаяся как созданием новых, так и обработкой уже существующих изображений» [6, с.33].

А.В. Гурко, анализируя представленные в научной литературе мнения относительно природы и содержания термина «компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика»), приходит к справедливому выводу о том, что «исходя из разнообразия возможных вариантов понимания компьютерной графики видно, что давать определение понятия компьютерной графики в широком смысле нецелесообразно, так как такое определение не будет отвечать требованию лаконичности» [5, с.21]. В частности, он предлагает «определить компьютерную графику в широком смысле через определение компьютерной графики в узком смысле во всех ее пониманиях» [5, с.21]. Он предлагает определять содержание данного термина как науку и «совокупность программных и аппаратных средств, предназначенных для создания и обработки изображений» [5, с.23].

В контексте науки наиболее точным, по нашему мнению, является определение термина «компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика»), которое было сформулировано А.В. Боресковым и Е.В. Шикиным. Исследователи отмечают: «Компьютерная графика – это сфера человеческой деятельности по созданию и обработке изображений с помощью ЭВМ, а также приемы и способы такой деятельности» [1, с.3].

А.В. Гурко, анализируя высказывание относительно содержания термина «компьютерная графика» В.И. Першикова и В.М. Савинкова, отмечает, что «в отношении указания В.И. Першикова и В.М. Савинкова на компьютерную графику как на совокупность методов, алгоритмов и программ, следует

отметить, что методы как совокупность приемов и способов в сфере компьютерной графики можно подразделить на два вида: 1 методы, используемые ЭВМ для построения и изменения изображений; 2 методы, используемые человеком для создания и обработки изображений при помощи ЭВМ» [5, с.23].

Поскольку содержание терминов «компьютерная графика» и «трехмерная графика» достаточно родственны, их можно соотнести как род и вид, потому как термин «трехмерная графика» возможно использовать в качестве базового широкого понятия, а также применительно и к узкому направлению в конкретном речевом употреблении применимо к каждому конкретному случаю и подразумевая ее реализацию в определенном аспекте.

Если рассматривать трехмерную графику в качестве одного из видов компьютерной графики, то можно отметить, что данный вид искусства занимается разработкой новых изображений и оптимизацией старых. В узком смысле восприятия содержания компьютерной графики, можно отметить, что у всех видов графики единая цель – создать объект изображения, но при этом будут различаться средства и методы достижения цели.

Например, А.В. Гурко отмечает следующую особенность «особое смысловое значение в термине трехмерная графика задается прилагательным «трехмерная»» [5, с.17]. Авторы «Практикум по работе в мультимедийных программах Adobe Flash и 3Ds Max» отмечают: «3D – производится от родоначального английского слова «three-dimensional» – что в переводе значит «трехмерный» [18, с.13].

При этом, толковый словарь по информатике под редакцией Г.Г. Пивняка и Б.С. Бусыгина раскрывают более широкое определение понятию «трехмерный». Так, в данном словаре значится, что «3D (Three-dimensional – что в переводе означает трёхмерный, пространственный, объёмный; стереоскопический) – подразумевает определенную приставку, которую добавляют к продуктам, основное значение которых необходимо для обработки и трансформации трехмерных (объемных) объектов и их моделей» [22, с.14].

А.В. Гурко, определяя содержание трёхмерная графика, отмечает, что «анализ термина «трехмерный» позволяет понять, что трехмерная графика является видом компьютерной графики, в котором создание и обработка изображений осуществляется путем создания и изменения трехмерных объектов и моделей» [5, с.31]. В.П. Иванов и А.С. Батраков раскрывают понятие трехмерной графики следующим образом: «трехмерная машинная графика – это методы отображения пространственных форм и объектов» [6, с.7]. Н.А. Обухова не раскрывает содержание понятия «трехмерная графика», но дает определение понятия «синтез трехмерных изображений». «Синтез трехмерных изображений – это отрасль компьютерной графики, занимающаяся моделированием различных предметов и явлений» [1, с.33].

Характерным является тот момент, что создание изображения с применением трехмерных объектов может иметь место в реальном мире, но при этом никак не относиться к трехмерной графике.

Примером может служить создание/печатанье скульптур из различных материалов, таких как пластик, камень, дерево или металл. Также возможно создание изображений на основе трехмерных объектов в компьютерной графике, где они могут быть визуализированы с помощью специальных программ и использованы для создания анимации, игр, фильмов и других мультимедийных проектов. В обоих случаях создание изображений на основе трехмерных объектов требует определенных знаний и навыков в области дизайна, скульптуры, компьютерной графики и т.д.

Из приведенных выше примеров следует, что изображениям, на основе трехмерны моделей присущ еще один характерный признак – это признак виртуальности. Он имеет место быть для характеристики трехмерной модели относительно ее реальности. Он позволяет отделить трехмерную модель от иных изображений, которые отображены на плоскости и не имеют объемности восприятия, то есть изображены в одной или двух мерном пространстве. В то же время, прогресс в области технического моделирования дошел до таких высот, что в настоящее время доступна печать объемных изображений, а не

только тех, которые отображены на плоскости. В данном случае мы ведем речь об объемных изображениях, которые доступны при печати на трехмерных принтерах.

А.В. Гурко отмечает: «Трехмерная графика – это раздел компьютерной графики как науки, которая изучает создание и обработку изображений, а также создание материальных объектов путем работы с объемными моделями объектов в виртуальном пространстве. Трехмерная графика – это совокупность программных и аппаратных средств, предназначенных для создания и обработки изображений, а также создания материальных объектов путем работы с объемными моделями объектов в виртуальном пространстве. Трехмерная графика – это результаты работы человека по созданию и обработке изображений, а также созданию материальных объектов путем работы с объемными моделями объектов в виртуальном пространстве обладающих признаками объектов интеллектуальной собственности» [5, с.32].

В соответствии с п. 1 ст. 1259 ГК РФ «Объектами авторских прав являются произведения науки, литературы и искусства независимо от достоинств и назначения произведения, а также от способа его выражения» [2]. А также «К объектам авторских прав также относятся программы для ЭВМ, которые охраняются как литературные произведения» [2].

Исследователи отмечают, что продукты (результаты) трехмерной графики могут быть объектом при определенных условиях. А.В. Гурко справедливо указывает, что «для того, чтобы тот или иной объект, в том числе результат работы человека с трехмерной графикой, пользовался авторско-правовой охраной, он должен соответствовать критериям охраноспособности как результат интеллектуальной собственности. Данные критерии отражены в определении понятия «произведения», например для объектов авторского права: творческий характер; объективная форма выражения. А для объектов патентного права: новизна; изобретательский уровень; оригинальность; промышленная применимость» [5, с.34]. А.А. Таласпаева отмечает, что из норм

законодательств следует, что объекты авторского права должны характеризоваться следующими признаками: творческий характер (ст. 1259 ГК РФ, п. 80 Постановления Пленума Верховного суда РФ от 23 апреля 2019 года № 10); наличие объективной формы (п. 3 ст. 1259 ГК РФ, п. 82 Постановления Пленума Верховного суда РФ); возможность воспроизведения (п. 82 Постановления Пленума Верховного суда РФ) [16].

Таким образом, на основании суждений, приведенных при формировании понятия о трехмерной печати, можно заключить, что результатами подобной работы человека будут выступать изображения и объекты материального мира. Из данных суждений следует, что определение относительно содержания термина о трехмерной графике может быть не вполне корректной, в связи с тем, что имеется указание на определенные объекты и одновременный результат деятельности человека по созданию данных объектов. Следовательно, получаем следующую взаимосвязи: в результате детальности человека по созданию и последующей обработке изображения материального мира, а также сами объекты, создаваемые в результате этой деятельности есть суть одного происходящего [5, с.34].

Исследователи отмечают, что с помощью компьютерной графики создается большое количество объектов интеллектуальной собственности. При этом, не все из них могут быть объектом права интеллектуальной собственности. В частности, А.В. Гурко отмечает, что «перечень результатов работы человека с трехмерными цифровыми объектами в виртуальном пространстве будет несколько шире, чем изображения и объекты материального мира, создаваемые с помощью трехмерных принтеров. Так например, можно утверждать, что перечень результатов работы человека с трехмерными цифровыми объектами в виртуальном пространстве будет несколько шире, чем изображения и объекты материального мира, создаваемые с помощью трехмерных принтеров» [5, с.34].

Рассмотрим результаты цифровых трехмерных технологий через призму критериев охраноспособности объектов интеллектуальной собственности.

Для этого, необходимо рассмотреть этапы работы, результатом которой является создание и (или) изменение трехмерного объекта. В научной юридической литературе можно встретить различные мнения относительно структуры работы, результатом которой является создание и (или) изменение трехмерного объекта. Свои мнения на этот счет были высказаны Н.А. Обуховой, О.В. Стерховой и А.В. Гурко.

По нашему мнению, наиболее точным к определению структуры работы, результатом которой является создание и (или) изменение трехмерного объекта, является подход, сформулированный А.В. Гурко.

Данный исследователь, определяя структуру работы, результатом которой является создание и (или) изменение трехмерного объекта, является подход, отмечает, что «на основе вышеприведенных классификаций этапов создания трехмерных изображений можно сформулировать новую, обобщенную классификацию, которая будет включать в себя: 1 этап моделирования; 2 этап текстурирования; 3 этап анимации; 4 этап освещения; 5 этап визуализации» [5, с.34]. При этом, исследователь отмечает, что работа с трехмерной графикой не всегда включает все этапы работы, результатом которой является создание и (или) изменение трехмерного объекта, или включает другую работу.

На основе изучения структуры (этапов) работы, результатом которой является создание и (или) изменение трехмерного объекта, или включает другую работу, можно определить конкретные объекты интеллектуальной собственности, которые могут быть объектом права интеллектуальной собственности.

А.В. Гурко, выделяя виды трехмерных цифровых объектов, отмечает, что «в качестве результатов работы человека с трехмерными цифровыми объектами и изображениями, которые могут охраняться правом интеллектуальной собственности, следует считать: трехмерные цифровые модели; трехмерные цифровые сцены; трехмерные цифровые визуализации:

визуализации-изображения и визуализации-анимации; трехмерная цифровая анимация как движения трехмерных цифровых объектов» [5, с.35].

Трехмерная графика, как и все иные виды человеческой деятельности, имеет определенную последовательность (структуры). В рамках определенных этапов работы создаются те или иные виды трехмерных объектов интеллектуальной собственности. Не все из них могут быть объектами права интеллектуальной собственности. Поэтому в научной юридической литературе и правоприменительной практики выделяют охраняемые правом и неохраняемые правом трехмерные цифровые объекты.

Если сгруппировать все объекты, которые подпадают под вышеуказанные характеристики, их можно назвать трехмерными цифровыми объектами. Учитывая все указанные выше доводы при толковании содержания понятия «компьютерная графика» и «трехмерная компьютерная графика», а также учитывая особенности этих объектов, можно сделать общее заключение относительно понятия данного явления. Выглядеть оно будет следующим образом – это будет любой объект, который создан электронной цифровой среде с применением трёхмерных координат при задействовании специальных программ и аппаратных средств.

При этом, следует иметь в виду, что трехмерные цифровые объекты могут быть как охраняемые авторским правом, так и находиться в свободном доступе и использовании. Если данный цифровой объект был создан при задействовании интеллектуального труда человека, то он может находиться под защитой авторского права, если же данный цифровой объект был создан при случайном наборе средств цифровизации, авторского права на него может быть не заявлено [5, с.36].

А.В. Гурко, характеризуя данный признак трехмерного цифрового объекта права интеллектуальной собственности, отмечает: «Трехмерный цифровой объект – это любой объект, существующий в электронно-цифровой системе трехмерных координат, который может быть использован при помощи специальных программных и аппаратных средств. При этом, трехмерные

цифровые объекты могут быть охраняемыми и не охраняемыми. Охраняемый трехмерный цифровой объект – это трехмерный цифровой объект, в котором воплощен охраняемый результат интеллектуальной деятельности или средство индивидуализации» [5, с.36].

Выводы по первому параграфу:

Содержание термина «трехмерные цифровые объекты» определяется доктринально. На основании анализа научной литературы можно увидеть, что содержание данного термина определяется через такие явления как «трехмерная графика», «компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика»).

Родовым понятием является для данных объектов гражданского права является термин «Компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика»). «Компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика») является сложным и многогранным понятием, содержание которого может быть определено как наука и как «совокупность методов, алгоритмов и программ, необходимых для создания графического изображения».

Трехмерная графика, которая по сути является одним из видов компьютерной графики, имеет свои особенные признаки (черты), к которым относится следующее: целью может быть: 1) создание и (или) изменение изображения с помощью ЭВМ; 2) создание и (или) изменение материального объекта при работе с объемными моделями с помощью виртуального пространства; изображения и материальные модели, которые создаются или изменяются с её помощью, являются трехмерными (объемными) и виртуальными.

Трехмерная графика, как и все иные виды человеческой деятельности, имеет определенную последовательность (структуры). В рамках определенных этапов работы создаются те или иные виды трехмерных объектов интеллектуальной собственности. Не все из них могут быть объектами права интеллектуальной собственности. Поэтому в научной юридической литературе



и правоприменительной практики выделяют охраняемые правом и неохраняемые правом трехмерные цифровые объекты. Трехмерный цифровой объект, который может быть объектом интеллектуальной собственности, можно определить как трехмерный и визуальный объект интеллектуальной собственности, создаваемых трехмерной графикой, и, обладающий признаками объектов авторского права.

## **1.2 Правовое регулирование трехмерных цифровых объектов на российском и международном уровне**

При заявлении прав на трехмерные цифровые объекты возможно использовать метод аналогии закона, применяя некоторые правила и режим некоторых произведений. В качестве примера возможно привести программу для использования в ЭВМ, ли же некое произведение изобразительного искусства, а также графики и дизайна. Эти произведения всегда отличаются особым сочетанием нюансов, которые придают им особый вид. Именно поэтому вопрос относительно авторского права и общего правового регулирования в отношении данных вещей порождают огромное количество дискуссионных вопросов у практикующих юристов. Некоторые специалисты в данной области интеллектуальных прав, склонны к общему скептическому отношению, отрицая всяческий творческий характер и подход к трехмерной графике. Данное суждение, конечно же, в корне нарушает авторские права создателей подобных изображений и нарушают их базовые права.

Так, в соответствии с ч. 4 ст. 15 Конституции РФ «Общепризнанные принципы и нормы международного права и международные договоры Российской Федерации являются составной частью ее правовой системы. Если международным договором Российской Федерации установлены иные правила, чем предусмотренные законом, то применяются правила международного договора».

В настоящее время Россия ратифицировала практически все международные договоры в сфере авторского и интеллектуального права, что позволило в значительной степени расширить правовое регулирование в данной области, особенно в связи с повышением спроса авторских прав на трехмерные цифровые объекты.

Одним из первых международных договоров авторского права можно назвать Бернскую конвенцию по охране литературных и художественных произведений от 9 сентября 1886 года. Ею были обозначены основные правила и принципы, касающиеся международного признания авторского права. Данные положения едины для всех стран, которые приняли данную конвенцию. Российская Федерация присоединилась к Бернской конвенции 13 марта 1995 года ст 2 «ермин «литературные и художественные произведения» охватывает любую продукцию в области литературы, науки и искусства, вне зависимости от способа и формы ее выражения, включая: книги, брошюры и другие письменные произведения; лекции, обращения, проповеди и другие подобного рода произведения; драматические и музыкально-драматические произведения; хореографические произведения и пантомимы; музыкальные сочинения с текстом или без текста; кинематографические произведения, к которым приравниваются произведения, выраженные способом, аналогичным кинематографии; рисунки, произведения живописи, архитектуры, скульптуры, гравирования и литографии; фотографические произведения, к которым приравниваются произведения, выраженные способом, аналогичным фотографии; произведения прикладного искусства; иллюстрации, карты, планы, эскизы и пластические произведения, относящиеся к географии, топографии, архитектуре или наукам.

Однако законодательством стран Союза может быть предписано, что литературные и художественные произведения или какие-либо определенные их категории не подлежат охране, если они не закреплены в той или иной материальной форме» [4].

Естественно, положения Бернской конвенции принимались еще задолго до появления ЭВМ и трехмерных моделей, поэтому в ней не указывается ни одной нормы относительно объектов интеллектуальной собственности. Поправки, внесенные в Конвенцию в 1979 году также не отметили авторских прав на трехмерные изображения, по причине их более позднего внедрения в общественную жизнь. Тем не менее, Бернская конвенция 1979 года до сих пор является основным международным договором по защите авторских прав и находится вне зависимости от способа использования объектов авторского права. Однако, все же в последнее время, в связи с развитием цифровых технологий она требует адаптации, чтобы защитить права правообладателей в цифровой среде.

Интернет-договора, такие как WIPO Copyright Treaty (WCT) и WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT), были созданы для регулирования использования объектов авторских и смежных прав в цифровой среде.

WCT и WPPT добавили новые статьи в Бернскую конвенцию, которые обязуют государства-участники иметь в своем национальном законодательстве соответствующие нормы для защиты авторских и смежных прав в цифровом формате. Кроме того, эти договора устанавливают обязательства для Интернет-провайдеров и других посредников, чтобы защитить авторские и смежные права в цифровой среде. Таким образом, Бернская конвенция 1979 года и интернет-договора являются ключевыми международными документами, регулирующими защиту авторских и смежных прав в цифровой среде и обеспечивающими их адаптацию к развитию технологий.

Дополняя нуждающиеся в адаптации к цифровой среде положения Бернской конвенции, 20 декабря 1996 года на базе ВОИС были заключены некоторые новые положения, а именно Договор ВОИС по авторскому праву и Договор ВОИС по исполнениям и фонограммам.

Данные нововведения никоим образом не умалили положения Бернской конвенции, а напротив, смогла дополнить и актуализировать ее в соответствии с нуждами современного цифрового поля и адаптировать к среде

информационных технологий, поэтому данные два договора получили также второе название – Интернет- договоры. Примечательно, что данные договоры, хоть и получили название адаптацию к цифровой среде, все же не содержат упоминаний о трехмерных цифровых объектах, но, все же в ст.4 Договора ВОИС по авторскому праву «Компьютерные программы» установлено важное положение о том, что компьютерные программы охраняются как литературные произведения в смысле статьи 2 Бернской конвенции. Такая охрана распространяется на компьютерные программы независимо от способа или формы их выражения.

Следующим немаловажным документом, имеющим международный характер, является договор в сфере интеллектуальной собственности и авторского права - Соглашение Всемирной торговой организации по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (ТРИПС). Он был заключен 15 апреля 1994 года в г. Марракеш. Его отличительной чертой от Бернской конвенции является наличие положения личных неимущественных правах, то есть данное Соглашение затрагивает вопрос о регулирование объектов интеллектуальной собственности, которые связаны с торговым оборотом. Кроме того, данное Соглашение содержит жесткие требования относительно охраны объектов права и интеллектуальной сфере деятельности. Положения данного Соглашения содержат прямое указание на то, что оно действует наравне с Бернской конвенцией. Несмотря на то, что оба документ не затрагивают напрямую вопрос об авторских правах в отношении трехмерных моделей, из положения Соглашения можно проследить суть о том, что интеллектуальные и авторские права должны быть защищены в любых случаях.

«В рамках 6 сессии Комитета по стандартам ВОИС (15-19 октября 2018 г.) по предложению российской стороны была создана Целевая группа по 3D с целью подготовки предложения о разработке рекомендаций по трехмерным (3D) моделям и изображениям», руководителем которой была назначена Российская Федерация.

Усилия ведомств направлены на облегчение для заявителя процедуры подачи заявок на объекты интеллектуальной собственности в разных странах за счет использования унифицированных форматов данных, включенных в материалы заявки. 3D-модели помогут представлять объекты интеллектуальной собственности максимально объективно. Более того, трехмерные модели будут способствовать ускорению экспертизы».

А.В. Гурко, обобщая исследование международных нормативно-правовых актов, которые прямо или косвенно регулируют отношения, связанные с созданием и защитой трехмерных цифровых объектов, отмечает, что «на международном уровне в ключевых документах ничего не сказано о трехмерных цифровых объектах как объектах авторского права. Отчасти это логично, т.к. международные соглашения не всегда носят детальный характер. Они лишь закладывают основу права интеллектуальной собственности, которая должна затем проявляться и конкретизироваться в национальных законодательствах стран-участников соответствующих соглашений путем имплементации их норм. Это обусловлено принципом национального режима правовой охраны интеллектуальной собственности» [5, с.41].

Положения действующего ГК РФ в настоящее время в полной мере соответствуют международным стандартам и требованиям международных договоров и соглашений. Причем в некоторых моментах отечественное законодательство регулирует авторское и интеллектуальное право на более глубоком уровне охраны интеллектуальных прав на результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации.

В действующем гражданском законодательстве в ч.4 ГК РФ имеются лишь три косвенных упоминания об объектах трехмерного цифрового мира, а пп. 1 п. 2 ст. 1270 ГК РФ раскрывает под воспроизведением произведения считается изготовление одного и более экземпляра произведения или его части в любой материальной форме, в том числе в форме звуко- или видеозаписи, изготовление в трех измерениях одного и более экземпляра двухмерного

произведения и в двух измерениях одного и более экземпляра трехмерного произведения. При этом закон не выделяет отдельно двух и трехмерные произведения в отдельные группы, как не делает различий и между реальным или же виртуальным миром. Возможно, данная норма спроектирована таким образом не просто так, а законодатель умышленно подчеркнул обобщенность подобным высказыванием. Однако, с другой точки зрения, вполне допустимо, что законодатель просто имел ввиду все объекты реального мира, что соответствовало нуждам того времени в праве. В любом случае, нормы вышеуказанной статьи отчетливо подходят под нужды «классического» авторского права реального времени – живописи, графике и архитектуре. В то же время, законодатель, как никто другой осознает, что право и общественные отношения не стоят на месте, поэтому вполне допустимо объективное применение положений вышеуказанной статьи по аналогии в применения и к трехмерным моделям цифрового мира. В данном случае, по классическим эскизам также возможно воспроизвести трехмерные модели цифрового мира или же продуктов с применением ЭВМ. Преимущество такого восприятия в том, что реальные объекты также могут иметь объемные черты, схожие с виртуальными. В силу вышеуказанных обстоятельств вполне разумно читать, что положения гражданского законодательства могут быть применимы в равной степени как к объектам реальной, так и виртуальной действительности, что будет максимально соответствовать потребностям сегодняшних реалий общественной жизни, при этом не требуя скрупулёзных изменений в пп. 1 п. 2 ст. 1270 ГК РФ. Современное его содержание не противоречит современным реалиям правовой жизни общества и доктринальному толкованию общего подхода к нормам интеллектуального и авторского права.

Таким образом, на основании данных, полученных из совокупности произведенного анализа суждений и положений различных авторов, можно заключить, что процесс создания цифровых объектов будет являться воспроизведением произведения в особой форме, отличной от двухмерной реальности. Следовательно, трехмерный цифровой объект будет выступать в

качестве самостоятельной формы произведения, что соответствует нормам права в части п. 3 ст. 1259 ГК РФ, в соответствии с которым авторские права распространяются как на обнародованные, так и на необнародованные произведения, выраженные в какой-либо объективной форме, в том числе в письменной, устной форме (в виде публичного произнесения, публичного исполнения и иной подобной форме), в форме изображения, в форме звуко или видеозаписи, в объемно-пространственной форме. Кроме того, подобные суждения находятся в гармонии с фактом того, что распространение электронных копий трёхмерного объекта, или же цифрового объекта могут быть воспроизведены также сразу в цифровой среде. Однако, в случаях с большими объёмами пространств, которые могут быть задействованы в произведении, законодатель также не указывает на его причастность к реальному или же виртуальному виду. Скорее всего, законодатель «не стал вдаваться в подробности», указав лишь общую формулировку в части 4 ГК РФ.

Из приведенных доводов можно заключить, что все же закон указывает на общее понятие авторского права, произведения и авторство объектов интеллектуальной собственности, без привязки к конкретизации относительно его объективности в реальном мире, или его цифровой природы. По данному факту, однако вполне можно возразить о том, что трехмерные объекты цифровой среды выступают лишь формой по отношению к вещам, имеющим место быть в реальном мире, потому как по эскизам их можно воспроизвести с другой форме- цифровой, даже несмотря на то, что специалисты данной области утверждают, что подобные трехмерные модели воспроизводятся сразу «на чистовую» в виртуальном мире, не имея реальных заготовок, которые они именуют референсами. Однако, подобными референсами могут выступать похожие изображения, представленные фотографиями или же рисунками, на основании которых посредством привлечения интеллектуального воображения художник сразу переносит новую модель в виртуальную среду уже в совершенно новом качестве, отталкиваясь от прототипных изображений и комбинируя их в своем разуме. Если следовать данной теории, то по ходу

логического размышления, правообладателем в данном случае должны быть авторы самих референсов, однако, используя их, автор цифрового объекта в итоге получает совершенно иной, новый объект, обладателем прав которого уже получается должен быть он, потому как посредством своего мышления создал нечто новое.

По данному факт А. Петрова считает, что «в подавляющем большинстве случаев 3D визуализации (и трехмерные цифровые модели – прим. Автора) призваны отразить уже сформировавшуюся архитектурную мысль» [13, с.16]. По мнению А. Петровой, «в этом случае их (исполнителей трехмерных цифровых визуализаций – прим. Автора) работа носит чисто технический характер, а авторские права на полученные визуализации принадлежит авторам (правообладателям) проекта, на основе которого созданы такие визуализации» [13, с.16]. Она также указывает на возможность применения иной методики, связанной с работой с трехмерными цифровыми объектами. А. Петрова отмечает: «Сложные криволинейные формы могут не поддаваться всестороннему анализу при двухмерном изображении. Поэтому, используя специальные программы ЭВМ, можно создавать 3D визуализации сложных форм, одновременно проектируя их. В данном случае работа носит творческий характер, и, соответственно, исполнитель такой 3D визуализации будет являться и ее автором» [13, с.16].

А.В. Гурко отмечает, что «в отношении подобной ситуации важно отметить, что такое моделирование может быть осуществлено как самим автором произведения архитектуры, так и другими лицами. В первом случае будет идти речь о процессе создания автором произведения, а во втором – о переработке оригинального произведения, которая входит в правомочия исключительного права на произведение (пп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ), т.е. также являться способом использования произведения, вследствие которого создается производное произведение – самостоятельный объект авторского права (в виде трехмерного цифрового объекта)) [5, с.37].

Выводы по второму параграфу:



Механизм правового регулирования трехмерных цифровых объектов в российском правовом порядке включает в себя правовые нормы, которые содержатся в международных нормативно-правовых актах, а также правовые нормы, которые включены в национальном законодательстве. Наиболее значимыми из правовых актов, которые регламентируют отношения, связанные с созданием и охраной трехмерных цифровых объектов, являются нормы, которые включены в ГК РФ.

Исследователи отмечают наличие многих спорных моментов в механизме правового регулирования трехмерных цифровых объектов. К ним, в частности, относится отсутствие прямого указания таких объектов в международных нормативно-правовых актах, а также ГК РФ. Исследователи отмечают, что правовые нормы, содержащиеся в международных нормативно-правовых актах, а также ГК РФ, регламентируют отношения, связанные с созданием и охраной трехмерных цифровых объектов.

## **Глава 2 Правовая охрана трехмерных цифровых объектов нормами авторского права и смежных прав**

### **2.1 Трехмерные цифровые объекты как программы для ЭВМ**

В российской юридической науке в настоящее время практически нет научных работ, посвященных исследованию цифровых объектов. А.В. Гурко справедливо отмечает: «В литературе и Интернет-источниках трехмерные цифровые объекты обходят стороной. Очень редко трехмерные цифровые объекты просто указывают как возможные объекты авторского права, а иногда их приравнивают к программам для ЭВМ. Бывает, что трехмерные цифровые объекты именуются терминами «программный продукт» и «программное обеспечение», т.е. по сути приравнивают к программам для ЭВМ» [5, с.38].

Исследователь справедливо указывает, что в настоящее время в юридической науке и правоприменительной практики доминирует мнение о том, что данные объекты могут быть либо программой для ЭВМ или формой иного произведения. Стоит отметить, что его мнение полностью соответствует правоприменительной практики, складывающейся в российском правовом порядке. Приведем пример, иллюстрирующий вывод о том, что трехмерные цифровые объекты воспринимаются в российском правовом порядке (правоприменительной практик) или как программы ЭВМ или как составные части иных объектов права интеллектуальной собственности.

Арбитражный суд г. Москвы, удовлетворяя требования о взыскании компенсации в двукратном размере стоимости права использования документации, разработанной ООО «ПНИ «Севзапмостпроект», частью которой является трехмерная цифровая модель проектируемого объекта капитального строительства, указал, что довод ответчика о том, что предметом договора не является создание объекта авторского права Истец отклоняется судом по следующим основаниям. В отзыве Ответчик указывает, что объектами авторских прав являются произведения градостроительства в виде проектов и

чертежей (п.1 ст. 1259 ГК РФ). П1.13 Технического задания предписывает Содержание и объем проектной документации выполнить в соответствии с Постановлением Правительства РФ от 16.02.2008г.№87 и ст.48 ГрК РФ. В соответствии с п.1 ст.48 ГрК РФ архитектурно-строительное проектирование осуществляется путем подготовки проектной документации применительно к объектам капитального строительства (строящимся реконструируемым). В соответствии с п.2 ст.48 ГрК РФ проектная документация представляет собой документацию, содержащую материалы в текстовой и графической форме и определяющую архитектурные функционально-технологические конструктивные и инженерно-технические решения для обеспечения строительства и реконструкции объектов капитального строительства. Часть 3 Постановления №87 содержит требования о наличии 8 разделов в составе разделов проектной документации на линейные объекты капитального строительства. Ст.36 (часть 3 разд. 3) Постановления №87 гласит что раздел Технологические и конструктивные решения линейного объекта Искусственные сооружения содержит в текстовой части п) абз.12-)описание конструктивной схемы искусственных сооружений используемых материалов и изделий(фундаментов опор, пролетных строений, береговых сопряжений, крепления откосов); в графической части: ф) чертежи конструктивных решений несущих конструкций и отдельных элементов опор; х)чертежи основных элементов искусственных сооружений, конструкций; Идентификационные признаки Истца в документации (штампы фамилии разработчиков документации -сотрудников Истца) подтверждаются самой документацией в разделе и положительным заключением Мосгорэкспертизы. Согласно п.2.7 положительного заключения, сведения об использовании при подготовке проектной документации документации повторного использования не представлены. Более того, данные об оформлении свидетельства об утверждении архитектурно-градостроительного решения объекта капитального строительства, заявителем по данному заявлению является Комитет по архитектуре и градостроительству Москвы, наименование объекта-

Дмитровский путепровод, Информация о разработчике материалов архитектурно-градостроительного решения – Полное наименование проектной организации: ООО «Проектно-изыскательский институт «Севзапмостпроект» (ИНН 7810592291) размещена на информационном ресурсе "Городские электронные услуги" с приложением информации о приложенных файлах- п. 2 Материалы архитектурно-градостроительного решения (наименование файла: АГР путепровод. Pdf); п.3 Трехмерная цифровая модель проектируемого объекта капитального строительства, наименование файла Puteprovod\_single.max» [].

Отождествление трехмерных цифровых объектов и программ ЭВМ обусловлено многими факторами, главным из которых является инструменты, которые необходимы для их создания и использования. А.В. Гурко, характеризуя инструменты, применяемых для создания и использования трехмерных цифровых объектов, отмечает: «Однако, данное положение вещей не соответствует действительности. Трехмерные цифровые объекты начали сравнивать с программами для ЭВМ в связи с тем, что трехмерные цифровые объекты хранятся в памяти ЭВМ в виде отдельных файлов, для работы с которыми нужно использовать специализированные программные средства (которые, как правило, соответствуют форматам трехмерных файлов). Т.е. работать и взаимодействовать с трехмерными цифровыми объектами (за исключением трехмерных цифровых визуализаций) можно только при помощи ЭВМ и специализированного программного обеспечения» [19, с.33].

А.В. Гурко отмечает: «Получается, что трехмерные цифровые объекты – это некие информационные сущности, говоря образным языком, которые существуют и могут полноценно функционировать исключительно в рамках компьютерных систем. Выйти из компьютерной системы трехмерный цифровой объект может только в ином качестве – в виде трехмерной цифровой визуализации или напечатанного на трехмерном принтере материального объекта. Собственно говоря, поэтому трехмерные цифровые объекты в виде 55 цифровых файлов с трехмерными данными и расценивают как программы для

ЭВМ, т.к. они предназначены для функционирования совместно с ЭВМ и другими компьютерными устройствами» [5, с.37].

Обратимся к ст. 1261 ГК РФ, в которой дается легальное определение программы ЭВМ. В ст. 1261 ГК РФ говорится: «Программой для ЭВМ является представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения» [2]. В ней же говорится, что «авторские права на все виды программ для ЭВМ (в том числе на операционные системы и программные комплексы), которые могут быть выражены на любом языке и в любой форме, включая исходный текст и объектный код, охраняются так же, как авторские права на произведения литературы» [2].

Анализ ст. 1261 ГК РФ показывает, что основными элементами легального определения программы ЭВМ является следующее: «данные», «команды». Обратимся к работам, в которых исследуются данные явления.

Существует достаточно много определений понятия «данные». В толковом словаре по информатике, например, говорится: «В вычислительной технике термин «данные» среди прочих значений понимаются как объекты, отличные от команд» [22, с. 296]. Там же говорится, что «данные – это отдельные фрагменты информации, обычно форматируемые специальным образом для дальнейшего использования в соответствующих обрабатывающих программах (компиляторах)» [22, с. 303].

На основании анализа научной технической литературы, в которой раскрывается содержание терминов «программы ЭВМ», «данные» и «команды» можно сделать вывод, о том, что содержание данных терминов не только не совпадает, но и противопоставляется друг другу.

В связи с этим необходимо установить, почему законодатель включил в понятие программ для ЭВМ данные. В толковом словаре по информатике

отмечается: «Команда (Instruction, command) – это предписание выполнить некоторое действие. Также команда – это предписание, определяющее элементарный шаг выполнения программы работы конкретного устройства, например, запись, считывание, пересылка и т.д» [22, с. 353].

Команды – это набор инструкций, которые управляют работой ЭВМ. Команды определяют операции, которые могут быть выполнены, а также способ обработки данных. Они представляют собой низкоуровневые инструкции, понятные процессору. Команды могут включать операции чтения и записи данных, математические операции, переходы и другие управляющие операции. Команды являются основным строительным блоком для написания программ.

Алгоритм – это последовательность шагов, которая определяет порядок выполнения операций с целью решения конкретной задачи. Алгоритмы являются абстрактными идеями и представляют собой высокоуровневые инструкции, которые понятны программисту или пользователю, но не непосредственно процессору. Алгоритмы определяют логику выполнения операций, логические условия и другие аспекты обработки данных. Они формируют основу для написания программ.

Программа – это набор команд, записанных на языке программирования, которые реализуют определенный алгоритм. Программа представляет собой набор инструкций, которые определяют, какие операции и в каком порядке выполняются для достижения желаемого результата. Программы создаются программистами и предоставляют возможность автоматизации и автоматической обработки данных.

Команды, алгоритмы и программы взаимосвязаны между собой и образуют иерархическую структуру. Команды представляют базовые операции, которые могут выполняться процессором. Алгоритмы объединяют команды в логические последовательности и определяют порядок их выполнения. Программы используют алгоритмы и команды для решения конкретных задач. Алгоритмы и программы часто разрабатываются независимо друг от друга.

Алгоритмы могут быть разработаны на высокоуровневом языке программирования, который предоставляет удобный синтаксис для описания операций и структур данных. После этого алгоритмы могут быть реализованы в программу, переведены в машинный код и выполнены процессором.

А.В. Гурко, рассуждая о включении данных в режим правовой охраны программ ЭВМ, отмечает следующее: «Если машинально исходить, что данные являются частью программы для ЭВМ, то получается, что авторские права разработчиков программного обеспечения распространяются среди прочего и на пользовательские данные (в данном случае термин пользовательские данные использован не в значении персональных данных, а в значении любых данных, которые пользователь вводит самостоятельно в программу для ЭВМ). Получается, что по данной логике исключительное право на литературное произведение принадлежит разработчикам компьютерной программы» [с.67]. Он справедливо отмечает, что отнесение пользовательских данных к режиму правовой охраны программ ЭВМ противоречит правовой нормы, которая содержится в ст. 1257 ГК РФ. В ст. 1257 ГК говорится: «Автором произведения науки, литературы или искусства признается гражданин, творческим трудом которого оно создано. Лицо, указанное в качестве автора на оригинале или экземпляре произведения либо иным образом в соответствии с пунктом 1 статьи 1300 настоящего Кодекса, считается его автором, если не доказано иное» [2].

К проблемным аспектам механизма правового регулирования программ ЭВМ относится разграничение данных программ ЭВМ и пользовательских данных. А.В. Гурко, отвечая на этот вопрос, отмечает следующее: «По нашему мнению, данная проблема должна решаться через призму творческого замысла разработчиков программного обеспечения. Программа для ЭВМ, как и любой другой объект авторского права, должна носить творческий характер. Так как команды оперируют с данными, без данных их осуществление невозможно. Соответственно какой-то объем данных, необходимых для функционирования программы изначально закладывается разработчиками в 59 объем этой

программы. То есть эти данные будут входить в состав программы для ЭВМ как единого объекта и охватываться творческим замыслом ее разработчиков. Иными словами, можно сказать, что данные и аудиовизуальные отображения программы для ЭВМ являются частью данной программы, если они охватываются замыслом разработчиков программы, заложены в нее ими (разработчиками) и необходимы для ее функционирования как в целом, так и для реализации отдельных функций программы» [5, с.67].

Пользовательские данные обычно включают конфиденциальную информацию, такую как личные данные, финансовые сведения, медицинские записи и другую приватную информацию, которая относится к конкретному пользователю или организации. Эти данные являются собственностью пользователей и должны быть защищены от несанкционированного доступа, использования или изменения. С другой стороны, данные в составе программы для ЭВМ относятся к техническим и программным компонентам, необходимым для функционирования программы или операционной системы. Эти данные могут включать исполняемый код, конфигурационные файлы, библиотеки, ресурсы и другую информацию, необходимую для работы программного обеспечения. Обычно эти данные не являются конфиденциальными, но также требуют защиты для обеспечения целостности программного обеспечения и предотвращения несанкционированного изменения или повреждения данных.

А.В. Гурко, обобщая соотношение инструменты, которые применяются при создании и использовании программ ЭВМ, отмечает, что «содержательное ядро программы для ЭВМ составляют команды (которые могут быть объединены в алгоритмы), а данные и пользовательский интерфейс (является данными) представляют собой компоненты программы, необходимые для нормального функционирования этих программ и взаимодействия с пользователем» [5, с.43].

Понимание правовой природы трехмерных цифровых объектов включает также проведение исследования относительно соотношении программ для ЭВМ и трехмерных цифровых объектов. Осуществляя данную работу по верному



замечанию А.В. Гурко, необходимо «рассматривать не как любой объект, существующий в электронно-цифровой системе трехмерных координат, а как цифровой файл, содержащий в себе такие трехмерные цифровые объекты» [5, с.43].

Трехмерные цифровые объекты создаются моделлерами с использованием специальных программных средств, таких как компьютерные графические пакеты и программы для 3D-моделирования. Эти программные средства предоставляют инструменты и функциональность, необходимые для создания и манипулирования трехмерными моделями.

Программные средства для 3D-моделирования обычно предоставляют набор инструментов для создания форм и поверхностей, изменения размеров и пропорций объектов, настройки освещения и текстурирования, анимации и других параметров. Они могут поддерживать различные методы моделирования, включая полигональное моделирование, кривые и поверхности, скульптуру и примитивы. Программные средства для 3D-моделирования обычно имеют графический интерфейс пользователя, который позволяет моделлерам взаимодействовать с объектами и инструментами через набор интуитивно понятных команд и настроек. Они также могут поддерживать импорт и экспорт различных форматов файлов, что позволяет обмениваться моделями между различными программами и системами. Специалисты по 3D-моделированию используют эти программные средства для создания трехмерных объектов, внесения деталей, редактирования форм и создания анимаций. Результатом работы моделлеров являются файлы с трехмерными моделями, которые могут быть использованы в дальнейших процессах, таких как рендеринг, анимация или 3D-печать. Примерами популярных программных средств для 3D-моделирования являются Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Blender, Cinema 4D и другие.

В подавляющем большинстве случаев созданием трехмерных цифровых объектов занимаются специалисты, такие как моделлеры и трехмерные

аниматоры. Они обладают специальными навыками и опытом в работе с программными средствами для 3D-моделирования и анимации.

Моделлеры отвечают за создание трехмерных моделей объектов, архитектурных структур, персонажей и других элементов виртуального мира. Используя программные средства для 3D-моделирования, они создают формы, поверхности, текстуры и детали объектов, работая в основном с геометрическими данными. Моделлеры могут создавать модели с нуля или основываться на предоставленных концептуальных рисунках или сканированных данных. А.В. Гурко, отмечая преимущества правового режима, применяемого для программ ЭВМ, пишет: «Вместе с тем, у правового режима программы для ЭВМ есть свои преимущества применительно к трехмерным цифровым объектам. Это связано как раз с тем, что в объем правовой охраны программы для ЭВМ входят порождаемые ею аудиовизуальные отображения. Трехмерные цифровые объекты можно визуализировать практически под бесконечным количеством ракурсов, не говоря уже о сочетании ракурсов с различными настройками визуализации, освещения и параметров модели. Также в процессе работы с трехмерными цифровыми объектами в трехмерном редакторе пользователь видит их визуальные отображения. Соответственно режим правовой охраны трехмерных цифровых объектов как программ для ЭВМ позволяет включать в свой объем абсолютно все возможные визуализации данных трехмерных цифровых объектов. В дополнение к этому все текстурные карты и иные компоненты трехмерных цифровых моделей можно было бы квалифицировать как подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ по смыслу ст. 1261 ГК РФ. Но, в связи с тем, что, как показано выше, трехмерные цифровые объекты не являются программами для ЭВМ, для распространения на них правового режима программ для ЭВМ необходимо трехмерные цифровые объекты законодательно приравнять к программам для ЭВМ. Для этого понадобилось бы внести соответствующие изменения в ст. 1261 ГК РФ» [5, с.53].

При этом, приравнивание трехмерных цифровых объектов к правовому режиму программ ЭВМ очень трудно на практике. А.В. Гурко справедливо отмечает, что «трехмерные цифровые объекты как объекты авторского права создают моделлеры. При создании трехмерных цифровых объектов данной категорией лиц основной упор делается на создание соответствующих объемно-графических художественных эффектов, которые определяются спецификой топологии, текстурных карт, настройки материалов и иных элементов трехмерных цифровых объектов. Причем, даже незначительное изменение данных элементов трехмерного цифрового объекта (например, применение иных текстурных карт или незначительное изменение топологии трехмерной цифровой модели) может привести к тому, что трехмерный цифровой объект изменится до неузнаваемости. В связи с этим правом должна охраняться и защищаться именно особая форма выражения трехмерных цифровых объектов, определяемая именно данными элементами. Этого, по мнению автора, невозможно достичь путем предоставления правовой охраны трехмерным цифровым объектам как программам для ЭВМ. Даже тот факт, что текстурные карты можно расценивать как материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ по смыслу ст. 1261 ГК РФ, не разрешает указанной проблемы» [5, с.53].

Законодательная дефиниция программ для ЭВМ обычно делает акцент на охране команд и данных, которые составляют программу для ЭВМ. Охрана программ для ЭВМ включает в себя следующие аспекты: охрана команд: Команды являются инструкциями, которые определяют операции и действия, выполняемые программой. Они определяют логику работы программы и ее функциональность. Законодательство защищает права автора программы на создание и использование уникальных команд, которые были разработаны им; охрана данных: данные представляют информацию, с которой оперирует программа. Это могут быть входные данные, выходные данные, промежуточные результаты или любая другая информация, необходимая для работы программы. Законодательство также обеспечивает защиту прав автора

программы на использование и обработку конкретных данных, которые могут быть использованы в программе. А.В. Гурко отмечает: «Данное положение подразумевает, в первую очередь, форму, в которой программа записана и хранится в памяти ЭВМ (что является воспроизведением программы для ЭВМ по смыслу п. 2 ст. 1270 ГК РФ). В памяти ЭВМ записанная программа для ЭВМ представляет собой такие же данные, как и любые иные файлы. Оригинальность и, соответственно, творческий характер программ для ЭВМ определяется командами и алгоритмами. Определять правовую охрану не могут порождаемые ею аудиовизуальные отображения и результат, на достижения которого направлена программа для ЭВМ, при отсутствии программы как таковой, т.е. данных и команд. Иными словами, те или иные визуальные сообщения, образы и формы не могут считаться отображением объекта, которого нет в объективной действительности. В таком случае аудиовизуальные отображения программы могут признаваться и охраняться как иные объекты авторского права при условии их соответствия критериям охраноспособности. Результат программы для ЭВМ также нельзя назвать элементом, определяющим ее охраноспособность именно в качестве программы для ЭВМ, т.к. разные программы могут быть направлены на получение одного и того же результата, разница будет заключаться в заложенных в программу алгоритмах [5, с.53].

Поскольку трехмерные цифровые объекты представляют собой объемные графические объекты с уникальной формой выражения, включающие творческие решения, следует признать, что они отличаются от программ для ЭВМ. В связи с этим, авторские права должны применяться к трехмерным цифровым объектам в качестве особого вида произведений.

При этом, в научной юридической литературе отмечают существование исключения из данного правила. Им являются компьютерные игры. А.В. Гурко отмечает: «Компьютерные игры являются особым видом компьютерных программ и относятся к развлекательным программам. Компьютерные игры являются сложными объектами в соответствии с п. 1 ст. 1240 ГК РФ, а именно

мультимедийными продуктами» [5, с.63]. В п. 1 ст. 1240 ГК РФ говорится: «Лицо, организовавшее создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (кинофильма, иного аудиовизуального произведения, театрально-зрелищного представления, мультимедийного продукта, базы данных), приобретает право использования указанных результатов на основании договоров об отчуждении исключительного права или лицензионных договоров, заключаемых таким лицом с обладателями исключительных прав на соответствующие результаты интеллектуальной деятельности» [2]. А.В. Гурко справедливо отмечает: «Ни определения мультимедийного продукта, ни его признаков ГК РФ, равно как и другие нормативно-правовые акты, не содержит» [4].

В постановлении Правительства РФ «О ставках вознаграждения исполнителям за некоторые виды использования исполнения (постановки)» раскрывается термин «мультимедиа». Так в соответствии с ним мультимедиа (это программа интерактивного типа для ЭВМ) – это программа для всех видов персональных ЭВМ (в том числе для телевизионных игровых компьютерных приставок), основанная на диалоговом (интерактивном) взаимодействии пользователя с ЭВМ [16]. Е.С. Котенко определяет мультимедийный продукт «как выраженный в электронной «цифровой» форме объект авторских прав, который включает несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (таких, как программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем» [9].

Однако, т.к. мультимедийные продукты упоминаются в ч. 4 ГК РФ только один раз (собственно в ст. 1240 ГК РФ), то можно сделать вывод, что правовой режим мультимедийного продукта распространяется исключительно на особенности создания данного продукта, порядка использования результатов интеллектуальной деятельности в его составе и принадлежность исключительных прав на мультимедийный продукт в целом организатору его создания. В остальном признание компьютерной игры мультимедийным

продуктом не препятствует применению к ней правил главы 70 ГК РФ о программах для ЭВМ.

В связи с этим трехмерные цифровые объекты являются частью компьютерных игр как программ для ЭВМ в виде порождаемых ею аудиовизуальных отображений.

При этом возникает логичный вопрос квалификации использования трехмерных цифровых объектов в виртуальной и дополненной реальности. По данной проблематике важно сказать, что, хотя правовые аспекты виртуальной и дополненной реальности исследованы Е.С. Гринь и А.Г. Королевой [3, с.90], использование трехмерных цифровых объектов в виртуальной и дополненной реальности, по мнению автора, не обладает какой-либо спецификой, и его следует расценивать по аналогии с использованием трехмерных цифровых объектов в составе мультимедийного продукта (компьютерной игры).

Но следует учитывать, что в соответствии с п. 1 ст. 1240 ГК РФ лицо, организовавшее создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, приобретает право использования указанных результатов на основании договоров об отчуждении исключительного права или лицензионных договоров, заключаемых таким лицом с обладателями исключительных прав на соответствующие результаты интеллектуальной деятельности. А.В. Гурко справедливо отмечает: «Это означает, что в процессе создания компьютерной игры, так как еще нет готового и единого мультимедийного продукта, трехмерные цифровые объекты не могут выступать в качестве элемента программы для ЭВМ. До момента создания мультимедийного продукта трехмерные цифровые объекты выступают в собственном уникальном качестве, что должно быть отражено в договорах между организатором создания мультимедийного продукта и создателями трехмерных цифровых объектов. То есть предметом данных договоров должны быть трехмерные цифровые объекты, а не программы для ЭВМ или их фрагменты» [5, с.57].

Выводы по третьему параграфу:

В настоящее время сложилась ситуация, согласно которой трехмерные цифровые объекты отождествляются с программами ЭВМ. Отождествление трехмерных цифровых объектов с программами ЭВМ можно увидеть, как в научной юридической литературе, так и в правоприменительной практики. Вместе с тем, техническая природа программ ЭВМ и трехмерных цифровых объектов ЭВМ не позволяет считать их тождественными явлениями. Главной причиной, из-за которой трехмерные цифровые объекты приравнивают к программам ЭВМ, является то, что для их создания и использования необходимы программы ЭВМ.

Изучение технической природы трёхмерных цифровых объектов показывает, что к ним нельзя правовой режим, установленный в ст. 1261 ГК РФ, и, применяемый к программам ЭВМ. По нашему мнению, применение к трехмерным цифровым объектам правового регулирования, основой которой являются правовые нормы, содержащиеся в ст. 1261 ГК РФ, недопустимо по ряду причин: это приравнивает трехмерные цифровые объекты к программам ЭВМ; это решение не позволяет осуществлять правовую охрану графических изображений, которые составляют сущность трехмерных цифровых объектов.

По нашему мнению, необходимо согласится с теми исследователи, которые считают необходимым применения авторского права к трехмерным цифровым объектами. Исключением являются трехмерные цифровые объекты, которые являются частью компьютерных игр.

## **2.2 Особенности правового режима трехмерных цифровых анимаций как видов трехмерных цифровых объектов**

В научной юридической литературе отмечается, что важным аспектом правового режима охраны трехмерных цифровых анимаций является разграничение двухмерных и трехмерных цифровых анимаций. А.В. Гурко справедливо отмечает: «Что такое трехмерная цифровая анимация с точки зрения права – вопрос не праздный. Невнимание к этому вопросу в научной

литературе, вероятнее всего, связано с тем, что на первый взгляд незаметна разница между трехмерной и двухмерной (классической) анимацией, с которой юридически все ясно и понятно» [5, с.83].

При этом, в научной литературе отмечается, что в настоящее время растет роль цифровой (компьютерной) анимации. В.Г. Пахлебухина, например, отмечает: «В компьютерной графике, за последнее время произошло много изменений. Раньше ее использовали в технических и научных исследованиях, сейчас же она нас окружает по всюду, например, в кино, телевидение, игры и абсолютно все, что мы видим с вами на экранах, сделано при помощи компьютерной графики. Сейчас каждый может себе позволить купить компьютер и начать заниматься этим, в то время как раньше, этим промышлял узкий круг специалистов, ведь в то время было не просто купить нужную технику» [12].

Двухмерная (2D) анимация – это искусство создания движения в двухмерном пространстве. Это включает в себя любые формы анимации, которые работают в двух измерениях – ширине и высоте. Традиционная 2D анимация была создана с помощью рисования вручную каждого кадра. Этот трудоемкий процесс требовал отдельного рисунка для каждого кадра фильма. После этого, каждый кадр был сфотографирован и собран вместе, чтобы создать окончательный анимационный фильм.

С появлением компьютерной графики, 2D анимация стала более автоматизированной. Современные 2D аниматоры часто используют программное обеспечение для создания и редактирования анимации, что позволяет более точно контролировать движения и создавать более сложные сцены.

В соответствии с п. 1 ст. 1240 ГК РФ лицо, организовавшее создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (кинофильма, иного аудиовизуального произведения, театрально-зрелищного представления, мультимедийного продукта, базы данных), приобретает право использования указанных



результатов на основании договоров об отчуждении исключительного права или лицензионных договоров, заключаемых с обладателями исключительных прав на соответствующие результаты интеллектуальной деятельности. А.В. Гурко справедливо отмечает: «При этом двухмерная анимация состоит из серии кадров, каждый из которых отрисовывается художниками-аниматорами» [5, с.83]. Работа, результатом которой является создание и использование аудиовизуального произведения, по мнению исследователей, охраняется авторским правом. Использование и отчуждение таких объектов интеллектуальной собственности осуществляется на основании различных договоров и зависит от правового статуса лиц, их создающих. Например, «для штатных сотрудников принадлежность исключительных прав зависит от положений трудовых договоров и локальных актов анимационной студии» [5, с.83]

Основное различие между 2D и 3D анимацией заключается в том, как они представляют пространство. 2D анимация работает в двух измерениях – ширина и высота, создавая плоский, двухмерный мир. В 3D анимации, добавляется третье измерение – глубина, что позволяет создавать более реалистичные и объемные изображения.

2D анимация представляет движение в двух измерениях - ширина и высота. Это традиционный формат, который начался с ручного рисования каждого кадра. Современная 2D анимация может быть создана вручную или с помощью компьютерного программного обеспечения.

С другой стороны, 3D анимация использует три измерения – ширина, высота и глубина. Это добавляет глубину в сцену и позволяет создавать более реалистичные и объемные изображения.

Процесс создания в 2D и 3D анимации сильно отличается. В 2D анимации, каждый кадр, или изображение, рисуется отдельно. Аниматор может начать с простого эскиза и постепенно добавлять детали и цвет. Затем эти кадры воспроизводятся последовательно, чтобы создать иллюзию движения.

В 3D анимации, процесс начинается с создания 3D модели объекта или персонажа в специализированном программном обеспечении. Затем аниматор «оживляет» модель, задавая различные точки или «кости» в объекте, которые можно анимировать. Это называется риггингом. Затем, аниматор меняет позиции и углы этих «костей» во времени, чтобы создать движение.

С учетом того, что движения и мимика являются важным для создания образа персонажа, то может показаться, что аниматора можно считать соавтором такого анимированного персонажа по смыслу п. 7 ст. 1259 ГК РФ.

Однако в случае с трехмерными анимационными фильмами и компьютерными играми внешний вид персонажа создается концепт художниками и в дальнейшем воспроизводится в форме трехмерной цифровой модели моделлерами. И только после того, как эти две стадии завершены, в дело вступает аниматор трехмерной графики. Трехмерная цифровая анимация создается двумя основными методами: скелетная анимация и морфинг. При скелетной анимации создается подобие «человечка из палочек» — скелет. Скелет анимации представляет собой иерархически организованный набор костей. Одна кость является корневой, в то время как прочие составляют иерархическую структуру по отношению к ней. Такая структура и является скелетом. Каждой кости соответствуют точки трехмерной цифровой модели, которыми управляет соответствующая кость. Костям анимации (скелету) задаются позы, ключи, между которыми компьютер моделирует движения. Данный метод используется для анимации движений тела. Морфинг представляет собой создание анимации путем фиксации определенных позиций анимируемой модели. Используется морфинг при лицевой анимации. Лицу персонажа придаются позиции, как правило соответствующие определенным эмоциям (радость, грусть и т.п.). Зачастую, для анимации используется сочетание данных методов анимации движений тела и лица персонажей.

Исходя из вышеизложенного, может сложиться представление, что аниматор трехмерной графики действительно работает во многом с персонажем. Для анимационных фильмов, конечно, процесс анимации

привязан к конкретному персонажу, но в случае с трехмерными цифровыми анимациями для компьютерных игр ситуация выглядит совершенно иначе. Для трехмерных компьютерных игр очень часто трехмерные цифровые анимации создаются без привязки к конкретному персонажу. Т.е. создается один скелет для однотипных персонажей и к нему создаются анимации типовых движений (ходьбы, бега и др.). Этот скелет применяется к трехмерным цифровым моделям однотипных персонажей независимо от их особенностей.

Так аниматор может создавать с помощью скелетной анимации и морфинга типовые анимации для схожих персонажей, например людей и зверей. Важно понимать, в чем заключается творческий труд трехмерного аниматора. Здесь напрашивается логичная аналогия с хореографическими произведениями, которые К. Кирсанова определяет как «произведения, состоящие из совокупности танцевальных элементов (движений и поз, составляющих хореографический текст, а в некоторых случаях и пантомим), расположенных в определенной последовательности» [7, с.59]. Вместо танцевальных элементов трехмерная цифровая анимация состоит из ключей анимации, которые также являются движениями и позами. Таким образом, можно определить трехмерную цифровую анимацию как последовательность взаимосвязанных ключевых кадров (ключей анимации) для одной иерархической управляющей структуры (например, скелета анимации). Но в настоящее время вопросы правовой квалификации трехмерных цифровых анимаций еще больше усложнились ввиду дальнейшего развития технологий. Например, *motion capture* – это технология захвата движений, которая используется для создания наиболее реалистичной анимации в сфере кино и компьютерных игр. Всем известно, что в данном случае фиксируются движения и мимика актера, после чего зафиксированные движения корректируются на компьютере, а также совмещаются с трехмерной цифровой моделью конкретного несуществующего (как правило) персонажа. Причем, технология захвата движений может использоваться для анимации как конкретных персонажей, так и типовых групп персонажей. В данном случае живое

исполнение сочетается с техническим творчеством, что затрагивает право актера на неприкосновенность исполнения по смыслу пп. 4 п. 1 ст. 1315 ГК РФ и должно быть урегулировано в договоре на создание такого исполнения.

То есть сейчас благодаря современным технологиям роль актера исполнителя в особых случаях может быть сведена к «предоставлению» своих внешности, движений и голоса (развитие трехмерных технологий связано с такими явлениями, как «предоставление» актерами своих внешности и движений, но не голоса).

На основании анализа технологий трехмерной анимации можно сделать вывод, что современная цифровая трехмерная графика сочетает в себя творчество актера-исполнителя и художника (аниматора), который посредством соответствующих программ ЭВМ создает трехмерный цифровой объект. Из-за этого, по мнению исследователей результаты работы актера-исполнителя и художника (аниматора), совместно создающих трехмерный цифровой объект должен регулироваться авторским правом. А.В. Гурко справедливо отмечает: «При этом такой результат по своему характеру будет ближе к объекту авторского права, т.к. в приведенном выше определении понятия «трехмерная цифровая анимация» прослеживается прямая связь с определением понятия «хореографическое произведение», которое пользуется авторско-правовой охраной. Вдобавок, представляется, что в конечном результате совместной творческой работы трехмерного аниматора и актера с использованием технологии захвата движений нельзя выделить результат работы каждого из них, соответственно нельзя дифференцировать, какая часть такой трехмерной цифровой анимации должна получить авторско-правовую охрану как результат творчества аниматора трехмерной графики, а какая – охрану как объект смежных прав (права на исполнение) актера, чьи движения использовались» [5, с.91]. В связи с этим имеет смысл с целью единообразия и для наиболее полной охраны интересов авторов и правообладателей предоставление таким трехмерным цифровым анимациям именно авторско-правовой охраны, т.к. ее объем шире, чем у исполнений, а срок охраны – больше.

В таком случае использование трехмерных цифровых анимаций будет затрагивать не интеллектуальные права актеров, а право на изображение как нематериальное благо в контексте ст. 152.1 ГК РФ, что требует соответствующего оформления в договорах с такими актерами. Это уже не тот уровень проблемы, который отражен в п. 4 ст. 1317 ГК РФ, в соответствии с которым согласие исполнителя на отдельное использование звука или изображения, зафиксированных в аудиовизуальном произведении, должно быть прямо выражено в договоре. Правообладатель аудиовизуального произведения среди прочего вправе осуществлять переработку аудиовизуального произведения, т.е. создавать на его основе производные произведения, и договорные конструкции, как правило, содержат положения об использовании изображений актеров для создания таких производных произведений. Т.к. под производным произведением подразумевается произведение, созданное с использованием формы оригинального произведения путем переработки его формы, производным от аудиовизуального произведения может считаться среди прочего компьютерная игра по аудиовизуальному произведению, продолжение (сиквел), предыстория (приквел) и ответвление (спин-офф).

Пока технологии не позволяли без участия актера создавать новое исполнение кинематографического качества, такие договорные конструкции были оправданны. Моделлеры и аниматоры трехмерной графики могли создать похожую трехмерную цифровую модель персонажа для ее использования в компьютерной игре, но не могли воссоздать полностью внешность актера в амплуа его персонажа для создания нового исполнения, так что для создания нового аудиовизуального произведения требовалось бы участие актера. Теперь же возможность использования внешности актера для создания производных произведений означает возможность создавать неограниченное количество разнообразных произведений с использованием изображения (внешности) актера без его участия, что, вне всяких сомнений, нарушает права артиста-исполнителя на охрану его изображения в соответствии с положениями ст. 152.1 ГК РФ.

Вероятно, данную проблему предстоит решать исключительно в рамках отдельных договорных отношений путем более четкой регламентации использования изображений актеров при создании производных произведений и иной продукции на основе соответствующих аудиовизуальных произведений. Например, путем уточнения количества и видов производных произведений и форм сопутствующей продукции, в отношении которых действует согласие актера на использование правообладателем изображения актера. Какие-либо более конкретные предложения на данный момент, к сожалению, сформулировать не представляется возможным, т.к. на законодательном уровне проблематично разграничить одни производные произведения от других.

Изменения инструментов и технологий, который применяются при создании трехмерной цифровой графики, должно влечь за собой изменения в гражданском законодательстве, в рамках которого регулируются отношения, связанных с созданием и использованием трёхмерной цифровой анимации. В частности, А.В. Гурко предлагает ввести в механизм правового регулирования трехмерной цифровой анимации термин «визуальное исполнение».

Данный исследователь, предлагая эти изменения указывает следующее: «Для того, чтобы данные вопросы можно было регулировать в договорных отношениях, предлагается ввести в ГК РФ новый термин – виртуальное исполнение. При этом, как было отмечено выше, такому объекту целесообразно присвоить авторско-правовой характер. Таким образом, виртуальное исполнение – это творческий объект интеллектуальной собственности, представляющий собой трехмерную цифровую анимацию, в которой использовано изображение и/или движения гражданина без непосредственного участия гражданина в создании такой трехмерной цифровой анимации. Виртуальное исполнение может быть создано, в том числе, на основе существующей записи исполнения гражданином произведения литературы, искусства или народного творчества, в том числе эстрадного, циркового или кукольного номера [5, с.91].

Данные предложения, по нашему мнению, соответствуют общей тенденции, которая определяется Матвеевым А.Г. и Синельниковой В.Н. следующим образом: «...есть основания сделать вывод, что процесс расширения перечня охраняемых результатов творческой, в том числе научно-исследовательской деятельности, находится в стадии активного развития» [10, с.281]. А.В. Гурко, указывая на необходимость реформирования правовых норм, регламентирующих создание и использование трехмерных цифровых анимаций, справедливо отмечает, что «развитие должно обуславливаться необходимостью охраны прав и законных интересов человека и гражданина, развивать существующее правовое регулирование, а не противоречить ему, тем самым обеспечивая эволюционное и преемственное развитие системы права, и не приводить к необоснованному усложнению системы права. Полагаем, что предложения по регулированию такого правового явления как «виртуальное исполнение» соответствует указанным критериям» [5, с.91].

Выводы по четвертому параграфу:

Много спорных моментов есть в механизме правового регулирования трехмерной цифровой анимации, которая является одной из разновидностей трехмерных цифровых объектов.

Наиболее сложным для правоприменительной практики является вопрос о соотношении двухмерных и трехмерных цифровых анимации. Двухмерная (2D) и трехмерная (3D) анимация – это два основных подхода к созданию анимированных изображений. Они предлагают различные стили, техники и возможности, каждая со своими преимуществами и ограничениями. Стили, техники и возможности, которые используются при создании двухмерных и трехмерных цифровых анимаций обуславливают основные различия в правовом регулировании данных объектов интеллектуальной собственности.

Трехмерное цифровая анимация – является сложным и многокомпонентным объектом, которое регламентируется разными по юридической природе правовыми нормами. В частности, в трехмерной цифровой анимации может сочетаться живое исполнение актера и техническое

творчество художника (аниматора), предполагающее право актера на неприкосновенность исполнения (п.1 ст. 1315 ГК РФ).

«Исполнителю принадлежат:

1) исключительное право на исполнение;

4) право на неприкосновенность исполнения, в том числе постановки, - право на защиту исполнения от всякого искажения, то есть от внесения изменений, приводящих к извращению смысла или к нарушению целостности восприятия исполнения, в его запись, в сообщение в эфир или по кабелю, при доведении исполнения до всеобщего сведения, а также при публичном исполнении постановки спектакля» []

Анализ научной юридической литературы и правоприменительной практики показал, что основой механизма правового регулирования трехмерной цифровой анимации являются авторские права и также правовые нормы, которые устанавливают и защищают личные неимущественные права.



## **Глава 3 Правовая охрана трехмерных цифровых объектов как объектов промышленной собственности**

### **3.1. Режим патентно-правовой охраны технологий трехмерных цифровых объектов**

Как отмечалось выше по российскому законодательству, так и по нормам международных соглашений объектами патентного права выступают технические решения охраняемые в качестве изобретения, а в Российской Федерации еще и полезные модели, решения внешнего вида изделий (промышленный дизайн, в Российской Федерации промышленный образец). Трехмерные цифровые объекты частично можно отнести к объектам патентного права, так как трехмерные цифровые объекты могут являться формой представления (выражения) технических решений, но сами таковыми не являться, то есть трехмерные цифровые объекты, используемые в промышленности, науке, медицине воспроизведённые с помощью новой технологии трехмерной печати это охраняемые объекты патентного права – устройство, способ.

На основании анализа ст. 1358 ГК РФ, в которой определены подпадающие под правовой режим патентного права объекты интеллектуальной собственности, способы использования таких объектов, а также правила их использования, нет упоминаний о трёхмерных цифровых объектах. При этом, содержание данной нормы, в которой говорится, что «патентообладателю принадлежит исключительное право использования изобретения, полезной модели или промышленного образца в соответствии со статьей 1229 настоящего Кодекса любым не противоречащим закону способом (исключительное право на изобретение, полезную модель или промышленный образец), в том числе способами, предусмотренными пунктом 2 настоящей статьи. Патентообладатель может распоряжаться исключительным правом на

изобретение, полезную модель или промышленный образец» [2], допускает применение патентного права к трехмерным цифровым объектам.

Перечень объектов патентного права, установленный в ч. 1 ст. 1358 ГК РФ, считается исследователями открытым. Это означает, что перечень не является исчерпывающим и может быть расширен для включения новых объектов патентной защиты в соответствии с развитием науки, технологий и инноваций. В данном реферате рассмотрим аргументы, которые поддерживают эту точку зрения. Во-первых, открытость перечня объектов патентного права способствует гибкости и адаптивности системы патентной защиты. Статья 1358 Гражданского кодекса РФ предусматривает возможность включения новых объектов в патентное право, которые ранее не считались таковыми. Это позволяет учитывать новейшие технологии и инновации, которые не были представлены на момент формирования исходного перечня. Например, в современных условиях развития цифровой экономики исследователи считают включение в перечень объектов патентной защиты программ для ЭВМ, баз данных и алгоритмов, которые стали важными инновационными продуктами. Во-вторых, открытый перечень объектов патентного права обеспечивает широкий охват инноваций и технических решений. Он предоставляет возможность охраны различных видов изобретений, полезных моделей и промышленных образцов. Такое разнообразие объектов патентной защиты способствует стимулированию научных исследований, технического прогресса и инновационной деятельности. Открытый перечень позволяет правообладателям эффективно защищать свои интеллектуальные творения и получать выгоду от их коммерческого использования. В-третьих, международная практика также подтверждает открытость перечня объектов патентного права. Многие страны имеют аналогичные законы и нормативные акты, которые позволяют расширять перечень объектов патентной защиты в соответствии с потребностями и изменениями в технологической среде. Это подтверждает значимость открытости перечня и необходимость его постоянного развития и обновления.

В контексте патентного права, возникает вопрос о том, можно ли считать создание трехмерных цифровых объектов способом использования объектов патентного права. В настоящее время существует несколько точек зрения. Вопрос о признании создания трехмерных цифровых объектов способом использования объектов патентного права остается предметом дебатов среди исследователей и экспертов в области интеллектуальной собственности. Одни считают, что такие объекты должны попадать под патентную защиту, так как они являются результатом интеллектуальной деятельности и содержат информацию о запатентованных технических решениях. Другие же считают, что они должны охраняться авторским правом, так как представляют собой форму произведения. Например, А.В. Гурко отмечает: «Исходя из формулировки данного пункта статьи, видно, что перечень способов использования объектов патентного права является открытым. Мы считаем, что создание трехмерных цифровых моделей то есть визуализация устройств и иных объектов патентного права по смыслу ст. 1358 ГК РФ само по себе не может считаться способом использования объектов патентного права. Это связано с тем, что трехмерная цифровая модель устройства, в котором воплощено запатентованное техническое решение, представляет собой информацию о таком устройстве и способе ее производства в качестве программы для ЭВМ» [5, с.17]. А.В. Гурко также отмечает, что «можно описать техническое решение в монографии или учебнике, и это не будет нарушать исключительного права на патент, в соответствии с которым предоставлена правовая охрана соответствующему техническому решению. Но при этом практическая реализация такого технического решения является прямым нарушением исключительного права на изобретение, полезную модель, промышленный образец имеющие патент. То есть, распространение информации о техническом решении, в том числе в форме трехмерной цифровой модели, не будет нарушать исключительное право на изобретение, полезную модель или промышленный образец» [5, с.17].

При этом, при использовании технологий трехмерной печати очень трудно понимать грань между распространением информации о запатентованных технических решениях, которое не нарушает исключительное право на интеллектуальную собственность, и их практической реализацией, которая нарушает исключительное право на такие решения, охраняемые патентом. А.В. Гурко также отмечает, что «на сегодняшний момент, эта весьма четкая грань между распространением информации о запатентованном техническом решении, не нарушающем исключительного права на результат интеллектуальной деятельности, и его практической реализацией, нарушающей исключительное право на такое решение охраняемое патентом» [5, с.17].

Трехмерная печать, также известная как аддитивное производство, позволяет создавать физические объекты из цифровых моделей, слой за слоем, без необходимости использования традиционных методов обработки и формования материалов. В рамках применения данной технологии трехмерные цифровые модели могут рассматриваться как «Использование изобретения, полезной модели или промышленного образца считается, в частности: 1) ввоз на территорию Российской Федерации, изготовление, применение, предложение о продаже, продажа, иное введение в гражданский оборот или хранение для этих целей продукта, в котором использованы изобретение или полезная модель, либо изделия, в котором использован промышленный образец» [2]. Следовательно, трехмерная цифровая модель представляет собой виртуальное представление объекта, включающее его форму, геометрию и другие характеристики. Создание продукта с использованием трехмерной цифровой модели может быть рассмотрено как нарушение патентного права, если данный продукт содержит технические решения, охраняемые патентом.

Технология трехмерной печати предоставляет возможность создания физических объектов на основе трехмерных цифровых моделей. Однако, без должного учета патентных прав, возникает риск нарушения прав владельцев патентов. Это может привести к юридическим проблемам, включая судебные иски, выплату компенсаций и ущерб репутации. А.В. Гурко также отмечает, что

«существует вероятность того, что в недалеком будущем трехмерный принтер станет обычным элементом домашней вычислительной техники» [5, с.103]. Так, по мнению Д.С. Колесникова, «недалек тот день, когда у каждого человека дома будет стоять 3D-принтер или, по крайней мере, поблизости от дома будет находиться 3D-магазин, который будет «печатать» всевозможные товары по заказу потребителя» [8, с.58].

В этой связи различные авторы предполагают различные варианты «производственной революции», которую может произвести массовое применение трехмерных принтеров, начиная от широкого применения трехмерной печати малым и средним бизнесом по бизнес-модели «товар-услуга» [8, с.58], и заканчивая полностью домашним производством товаров массового производства с распространением трехмерных цифровых моделей и инструкций по их производству через Интернет. Если хотя бы один из данных вариантов развития событий станет реальностью, это кардинальным образом изменит глобальную систему производства и распределения материальных благ, а также разделения труда. По мнению Гурко А.В., «с данным предположением нет оснований не согласиться, так как в настоящее время намечаются все предпосылки для такой системы. В 2014 году истек срок действия ряда патентов, относящихся к методам трехмерной печати – таким, как стереолитография и выборочное лазерное спекание. В 2009 году истек срок действия ключевого патента, относящегося к технологии послойного наплавления. Это дает основания полагать, что в ближайшем будущем технологии трехмерной печати испытают невиданный подъем, что сделает трехмерные принтеры более доступными» [5, с.111].

Поэтому перед законодателем Российской Федерации встал вопрос о правовой охране дизайнерских решений в области трехмерных цифровых объектов. Для этого есть все необходимые предпосылки. Екатерина Джуэлл отмечает: «Хотя трехмерные принтеры пока еще не являются стандартным элементом домашней вычислительной техники, устройства последнего поколения, такие как Cube by 3D Systems, Cubex и Makerbot's Replicator 2X,

стоимость которых в розницу составляет от одной до трех тысяч долларов, делают эту цель на шаг ближе к реальности» [23].

Исследователи отмечают, что технологии, которые применяются при трехмерной печати, ждет судьба персональных компьютеров, которые прошли путь, началом которого было их высокая стоимость и недоступность, и, который закончился широким распространением их на многие домохозяйства. Следовательно, по мнению исследователей, технологии, которые применяются при трехмерной печати, будут применяться в домашних условиях.

Как отмечает Екатерина Джуэлл, отдел коммуникаций ВОИС, «трехмерная печать – это не только производственная, но и цифровая технология, и как таковая она делает несанкционированное копирование объектов проще. Как и другие цифровые файлы, САПР-чертежи легко скопировать и трудно отследить. Копирование также облегчается доступностью недорогих трехмерных сканеров, которые позволяют любому пользователю сканировать готовые продукты, создавать трехмерный проект и распространять его в Интернете» [23]. В связи с этим Е. Джуэлл делает вывод о том, что «как и оцифровка творческого контента произвела серьезные изменения в творческих отраслях и повысила напряженность вокруг существующей системы авторского права, подобные дебаты могут появиться по отношению к трехмерной печати. Учитывая глобальный масштаб производства, ставки в этой дискуссии могут быть даже больше» [23].

Выше уже отмечалось, что трехмерные цифровые модели (в том числе те, на основе которых создаются материальные вещи путем трехмерной печати) могут охраняться как объекты авторского права, но не являются объектом патентного права. Самый важный вопрос заключается в том, какой режим правовой охраны более подходит для трехмерных цифровых моделей для трехмерной печати. Определение режима правовой охраны трехмерной цифровой модели для трехмерной печати зависит от того, какой объект имитирует данная трехмерная цифровая модель.

Если данный объект, или сама трехмерная цифровая модель охраняются авторским правом, то как доведение такой модели до всеобщего сведения по сети Интернет, так и печать материального продукта с использованием такой модели будет охватываться исключительным правом на производство.

Однако, если в трехмерной цифровой модели воплощено запатентованное техническое решение или решение внешнего вида изделия, то не все действия с такой трехмерной цифровой моделью будут охватываться исключительным правом на объект патентного права. А.В. Гурко отмечает: «В связи с этим представляется целесообразным осветить следующий круг вопросов: какой режим правовой охраны наибольшим образом соответствует сущности таких объектов, как трехмерные цифровые модели для трехмерной печати; возможна ли охрана данных трехмерных цифровых моделей в качестве объектов патентного права; если да, то каким образом следует разграничивать трехмерные цифровые модели как объекты авторского права и трехмерные цифровые модели как объекты патентного права; если нет, то каким образом можно защитить интересы патентообладателей в связи с развитием трехмерной печати» [5, с.90].

В соответствии с ст. 1259 ГК РФ «Объектами авторских прав являются произведения науки, литературы и искусства» [2], а также программы для ЭВМ, охраняемые как литературные произведения. Под произведением в доктрине авторского права понимается совокупность мыслей, идей, образов, получивших вследствие творческой деятельности человека какую-либо объективную форму выражения. Однако программу ЭВМ можно запатентовать как способ.

При этом, в п. 5 ст. 159 ГК РФ определены объекты, на которых не распространяется авторское право. В ней говорится: «Не являются объектами авторских прав: 1) официальные документы государственных органов и органов местного самоуправления муниципальных образований, в том числе законы, другие нормативные акты, судебные решения, иные материалы законодательного, административного и судебного характера, официальные

документы международных организаций, а также их официальные переводы; 2) государственные символы и знаки (флаги, гербы, ордена, денежные знаки и тому подобное), а также символы и знаки муниципальных образований; 3) произведения народного творчества (фольклор), не имеющие конкретных авторов; 4) сообщения о событиях и фактах, имеющие исключительно информационный характер (сообщения о новостях дня, программы телепередач, расписания движения транспортных средств и тому подобное)» [2].

В п. 1 ст. 1350 ГК РФ определено содержание термина «изобретения». В нем говорится: «В качестве изобретения охраняется техническое решение в любой области, относящееся к продукту (в частности, устройству, веществу, штамму микроорганизма, культуре клеток растений или животных) или способу (процессу осуществления действий над материальным объектом с помощью материальных средств), в том числе к применению продукта или способа по определенному назначению» [2].

Определение полезной модели дано в п. 1 ст. 1351 ГК РФ. В нем говорится: «В качестве полезной модели охраняется техническое решение, относящееся к устройству» [2].

В п. 1 ст. 1352 говорится о промышленном образце. Согласно п. 1 ст. 1352 «в качестве промышленного образца охраняется решение внешнего вида изделия промышленного или кустарно-ремесленного производства».

Таким образом, можно в очередной раз наглядно убедиться в общеизвестном тезисе, в соответствии с которым авторское право охраняет форму нематериального объекта, в то время как патентное право – его содержание безотносительно к форме. Авторским правом не охраняются решения (в том числе и технические), содержащиеся в произведениях, что не препятствует третьим лицам реализовывать данные решения на практике. Исключение составляет подп. 10 п. 2 ст. 1270 ГК РФ, который признает практическую реализацию архитектурного, дизайнерского, градостроительного или садово-паркового проекта особым видом использования указанных



произведений. Однако, как известно, исключения лишь подтверждают общее правило.

Патентное право, в свою очередь, охраняет технические решения и решения внешнего вида изделия от несанкционированной непосредственной реализации, но не препятствует распространению информации о таких решениях. Это наглядно видно при сравнении статей 1270 («Исключительное право на произведение») и 1358 («Исключительное право на изобретение, полезную модель или промышленный образец») ГК РФ. А.В. Гурко отмечает: «Патентная информация не охраняется авторским правом и предназначена для использования широким кругом лиц. В то же время описания технических решений может пользоваться авторско-правовой охраной только в случае, если они соответствуют критериям охраноспособности произведения (творческий характер и объективная форма выражения), например, если такое описание является частью произведения науки. Однако в таком случае все равно практическая реализация запатентованного технического решения не будет являться нарушением исключительного права на произведение, хотя незаконное копирование и распространение такой информации будет нарушать авторские права соответствующего правообладателя. Если рассматривать трехмерные цифровые модели для трехмерной печати в данном ключе, то ясно видно, что они не являются непосредственно техническими решениями, охраняемыми патентным правом. Данные трехмерные цифровые модели можно назвать формой выражения соответствующих решений» [5, с.91].

На основании изложенного выше можно сделать однозначный вывод о том, что трехмерные цифровые объекты, на основании которых осуществляется трехмерная печать, сами по себе объектами патентного права быть не могут. Исследователи отмечают, что объектами патентного права являются продукты (товары), создаваемых при помощи трехмерной печати и трёхмерных цифровых объектов. А.В. Гурко отмечает, что «производство товаров с использованием технологий трехмерной печати, в которых воплощаются изобретения, полезные модели и промышленные образцы, и дальнейшее

введение таких товаров в гражданский оборот будет являться нарушением исключительного права на патент» [5, с.91].

Сложности, связанные с определением правового режима трехмерных цифровых моделей, создаваемых для трехмерной печати, связано с тем, что технологии, которые применяются для их создания и использования, позволяют их свободно распространять через Интернет. А.В. Гурко отмечает, что «проблема трехмерных цифровых моделей для трехмерной печати заключается в том, что они могут легко распространяться через Интернет. В связи с предсказываемым широким кругом специалистов распространением трехмерной принтеров среди представителей малого и среднего бизнеса, а также населения, главным и наиболее удобным решением проблемы возможного всплеска массовых нарушений прав патентообладателей является пресечение незаконного распространения трехмерных цифровых моделей в сети Интернет. В связи с этим, следует констатировать, что патентное право абсолютно не приспособлено для борьбы с подобными вызовами, ведь распространение информации в сети Интернет не указано в законе как способ использования изобретения, полезной модели или промышленного образца. Более того, это противоречило бы самой сущности патентной системы современности, которая емко отражена выражением: «Патентное право – это охрана в обмен на раскрытие» [5, с.93].

Исследователи отмечают, что наиболее эффективным правовым режимом для трёхмерных цифровых объектов для трехмерной цифровой печати является авторско-правовой режим. А.В. Гурко, например, отмечает, что «наиболее выгодным для целей защиты интересов патентообладателей является авторско-правовой режим охраны трехмерных цифровых моделей для трехмерной печати. Это связано с тем, что законодательство большинства стран мира, и России в том числе, содержит специальные нормы, посвященные борьбе с интернет-пиратством (в рамках данного исследования не анализируется эффективность и целесообразность данных норм)» [5, с.91].

При этом, указанный метод правового регулирования отношений, связанных с охраной трёхмерных цифровых объектов для трехмерной цифровой печати, не лишен недостатков. Наиболее явным является необходимость установления творческого характера объекта интеллектуальной собственности. А.В. Гурко справедливо указывает: «Для того чтобы охраняться авторским правом, объект должен носить творческий характер, причем творческий характер должен быть присущ охраняемому элементу нематериального объекта, т.е. его форме. Творческий характер не является законодательно установленным условием охраноспособности изобретений, полезных моделей и промышленных образцов, однако общепризнанно, что данные объекты являются результатом научно-технического творчества. Данное творчество относится опять-таки к содержательной части нематериального объекта. Трёхмерная цифровая модель для возможности печати такого охраняемого патентным правом объекта должна будет являться точной цифровой копией товара, в котором воплощается соответствующее изобретение, полезная модель или промышленный образец. То есть форма трехмерной цифровой модели, которая может охраняться авторским правом, будет лишена творческого характера, т.к. будет являться точным отражением соответствующего технического решения, которое по отношению к данной форме будет выступать как факт объективной реальности» [5, с.97].

В научной юридической литературе все чаще говорится о том, что необходимо создать новый механизм правовой охраны для трёхмерных цифровых объектов для трехмерной цифровой печати. А.В. Гурко указывает, что «для трехмерных цифровых моделей необходим качественно новый механизм правовой охраны, который сочетал бы в себе возможности авторского права по пресечению незаконного распространения таких трехмерных цифровых объектов в сети Интернет, и более демократические сроки охраны, как в патентном праве. Возможно данный вопрос целесообразно регулировать по аналогии с авторским правом. Но термин «по аналогии» не означает, что трехмерную печать следует регулировать именно нормами

авторского права. Предложение разработки для регулирования создания и использования трехмерных цифровых объектов качественно нового механизма правовой охраны является разумным и обоснованным, а неординарность предложенного подхода соответствует подходам, используемым при предоставлении правовой охраны различным видам объектов интеллектуальных прав. Так же это соответствует общей тенденции осмысления развития гражданского права в целом, и права интеллектуальной собственности в частности, в условиях цифровизации, которое, так или иначе, требует новых подходов к правовому регулированию ряда новых правоотношений» [5, с.98].

Как видим необходимость создания такого механизма обусловлено не только недостатками и неэффективностью авторского и патентного права, но и развитием технологий, которые должны быть учтены. А.В. Гурко отмечает: «Множество трудов по трансформации права в цифровую эпоху и качество предлагаемых авторами этих трудов новаций лишь подтверждают позицию автора в необходимости разработки качественно новых решений по правовому регулированию складывающихся под влиянием развития информационных технологий общественных отношений. В этой связи необходимо особо подчеркнуть, что в настоящее время имеются работы, посвященные проблемам права интеллектуальной собственности в связи с развитием технологий трехмерной печати, например, таких авторов как Р.А. Ахобекова, А.А. Загородная и В.Б. Наумов, А.Е. Сухарева и др. Однако, данные труды в большей степени сосредоточены на обосновании актуальности проблемы исследования и возможности применения существующих правовых режимов для охраны трехмерных цифровых объектов без системного анализа данных объектов права, их особенностей, без разработки их классификации и выработки путей совершенствования российского гражданского законодательства. Такие подходы, бесспорно, имеют право на существование, однако неизменно сталкиваются с проблемой невозможности урегулировать

новые общественные отношения без изменения существующих правовых институтов» [5, с.100].

Стоит отметить, что рынок оборудования для трехмерной печати, в том числе продуктов, созданных на основе трёхмерных цифровых объектов, развивается неравномерно. Те страны, в которых есть научная и техническая база для таких технологий, активно использует её в коммерческих и потребительских целях. А.В. Гурко справедливо указывает, что «в западных странах рынок оборудования для трехмерной печати и трехмерных цифровых моделей, а также товаров, произведенных с использованием аддитивных технологий, несоизмеримо больше по объемам, нежели российский. Однако право многих зарубежных стран не содержит норм, напрямую регулирующих вопросы интеллектуальной собственности и трехмерной печати. Действующее право США не является исключением. С определенной долей условности можно попытаться применить к данным общественным отношениям запрет на продажу или предложение о продаже изобретения без согласия патентообладателя. Этому может способствовать наличие судебного прецедента, признающего нарушением права на патент предложение о продаже еще не существующего в материальной форме объекта. Однако, следует учитывать, что существуют и обратные по своему содержанию судебные решения» [5, с.97].

Предложение о продаже как способ использования объектов патентного права указан также в п. 1 ч. 2 ст. 1358 ГК РФ. В нем говорится: «Использованием изобретения, полезной модели или промышленного образца считается, в частности: 1) ввоз на территорию Российской Федерации, изготовление, применение, предложение о продаже, продажа, иное введение в гражданский оборот или хранение для этих целей продукта, в котором использованы изобретение или полезная модель, либо изделия, в котором использован промышленный образец» [2]. А.В. Гурко, при этом, отмечает: «Однако, в таком случае предметом продажи выступает не продукт, в котором воплощено запатентованное решение, а информация о данных объектах.

Конечно, предложение к продаже имеет место быть даже в случаях, когда товар еще не создан, что соответствует имеющимся доктринальным толкованиям. Под этот случай может подпадать возмездное распространение трехмерной цифровой модели для трехмерной печати продукта. Но ни для кого не секрет, что в настоящее время объем нелегального использования объектов авторского права в сети Интернет невероятно велик. Однако в большинстве своем нелегальные копии произведений распространяются безвозмездно. В связи с этим есть все основания полагать, что незаконное распространение трехмерных цифровых моделей для трехмерной печати будет развиваться аналогичным образом в случае дальнейшего распространения технологий трехмерной печати. В случае такого развития событий защитить интересы патентообладателей через призму положений о предложении о продаже продукта, в котором воплощено изобретение, полезная модель или промышленный образец, будет невозможно ввиду отсутствия собственно продажи. В законодательстве Канады также нет норм, посвященных регулированию использования интеллектуальной собственности при трехмерной печати» [5, с.101].

В связи с вышеизложенным, автор предлагает собственное видение того, каким образом необходимо регулировать общественные отношения по поводу создания и использования охраняемых результатов интеллектуальной деятельности в эпоху трехмерной печати. Для этого в ГК РФ потребуется внести ряд изменений.

По нашему мнению, следует разграничить правовой режим творческих и нетворческих трехмерных цифровых объектов. Например, А.В. Гурко, определяя возможность включения в гражданское законодательство разных правовых режимов для творческих и нетворческих трехмерных цифровых объектов, отмечает: «Данное предложение не является для права интеллектуальной собственности чем-то новым и доселе невиданным. Достаточно вспомнить, что базы данных могут охраняться как объект авторского права (творческие базы данных) и как объект смежного права (нетворческие базы данных). Для этого трехмерные цифровые модели

необходимо специально указать в ст. 1259 ГК РФ как объект авторского права» [5, с.101].

По нашему мнению, необходимо включить в гражданское законодательство правовые нормы, которые устанавливают критерии для определения творческих и нетворческих трехмерных цифровых объектов. При этом, к нетворческим цифровым объектам следует отнести те объекты интеллектуальной собственности, которые создаются с использованием адаптивных технологий, воплощающие объекты патентного права (изобретения, полезные модели или промышленные образцы).

А.В. Гурко, в работах которого указывается на необходимость включения в гражданское законодательство термина «нетворческие цифровые модели, отмечает: «Данные изменения потребуют ввести в законодательство соответствующей правовой категории, в связи с этим приведенную в параграфе 1.2. настоящей работы классификацию трехмерных цифровых объектов также следует дополнить соответствующим пунктом: «нетворческая трехмерная цифровая модель»» [5, с.107].

Основой механизма правового регулирования защиты исключительных прав на трёхмерные цифровые объекты должны быть нормы, включенные в авторское право. При этом, отдельные права должны охраняться патентным правом. Следует признать, по нашему мнению, что нетворческие трёхмерные цифровые объекты являются объектами только авторского права.

А.В. Гурко, исследования которого подтверждает наши выводы относительно правового режима защиты исключительных прав на трёхмерные цифровые объекты, отмечает, что «чтобы у правообладателей была возможность пресекать незаконное распространение трехмерных цифровых моделей в сети Интернет, новый правовой институт должен носить характер, близкий к авторскому праву. Вместе с тем, так как новый правовой институт призван служить интересам в первую очередь патентообладателей, трехмерные цифровые модели должны иметь связь с объектами патентного права, в том числе по двум ключевым параметрам: государственная регистрация и срок

правовой охраны. То есть новый правовой институт должен вобрать в себя черты авторского и патентного права, в связи с этим он будет носить характер нетрадиционного объекта права интеллектуальной собственности, как, например, топологии интегральных микросхем. Новый правовой режим должен носить черты в первую очередь авторско-правового режима охраны в связи с особенностями его формы, а именно электронной формы трехмерных цифровых моделей. То есть использование нематериальных объектов в цифровой форме в сети Интернет охватывается в первую очередь именно авторским правом, и в авторском праве есть необходимые меры ответственности для борьбы с правонарушениями в сети Интернет, что крайне важно для разрабатываемого правового режима охраны трехмерных цифровых объектов» [5, с.107].

В гражданское право должны быть включены правовые нормы, запрещающие свободное создание и использование трехмерных цифровых объектов, воплощающих объекты патентного права для извлечения прибыли. А.В. Гурко, предлагая лицензирование нетворческих трехмерных цифровых моделей, отмечает: «Лицензированию нетворческих трехмерных цифровых моделей будет подлежать в первую очередь право на их распространение в цифровых сетях, в то время как практическая реализация трехмерной цифровой модели в виде создания на ее основе продукта, в котором воплощается запатентованное решение, аддитивным способом представляет собой использование соответствующего охраняемого объекта патентного права» [5, с.107].

При этом, должно сохраниться возможность участников гражданского оборота создавать и использовать трехмерные цифровые объекты, воплощающие объекты патентного права без извлечения прибыли (в домашних условиях). А.В. Гурко отмечает, что «такое использование должно осуществляться с выплатой правообладателю вознаграждения. Обязанность по уплате данного вознаграждения возложить на изготовителей и импортеров оборудования, используемого для производства товаров аддитивным способом,



а также трехмерных сканеров. При этом сбор вознаграждения за свободное использование охраняемого изобретения, полезной модели или промышленного образца путем создания продукта, в котором воплощено соответствующее запатентованное техническое решение, в домашних условиях с использованием аддитивных технологий без цели извлечения прибыли и без цели дальнейшего отчуждения такого продукта (домашнее производство), целесообразным осуществлять через апробированную систему коллективного управления правами» [5, с.103].

По нашему мнению, также необходимо включить в гражданское права институт коллективного управления интеллектуальными права, который придет на смену организации по управлению авторскими и смежными правами.

Интеллектуальная собственность, частью которой являются трехмерные цифровые объекты, является одним из ключевых факторов экономического развития, стимулируя инновации, творчество и развитие культуры. В современном мире, с возрастанием числа и разнообразия объектов интеллектуальной собственности, эффективное управление и защита таких прав становятся все более важными. Однако, в России существующая организация по управлению авторскими и смежными правами не всегда соответствует современным требованиям и вызывает определенные проблемы.

Недостатки существующей системы управления авторскими и смежными правами в России:

- Ограниченные возможности для коллективного представительства: Существующая организация не обеспечивает эффективное коллективное представительство интересов правообладателей. Это ограничивает их способность защищать свои права и получать справедливую компенсацию за использование их интеллектуальной собственности.
- Недостаточная прозрачность и справедливость в распределении доходов: Распределение доходов от использования интеллектуальной собственности не всегда осуществляется прозрачно и справедливо.

Механизмы распределения могут быть нечеткими, что приводит к несправедливым результатам и недовольству правообладателей.

- Отсутствие гибкости и адаптивности: Существующая система не всегда способна адаптироваться к изменяющимся условиям и требованиям в сфере интеллектуальной собственности. Это может приводить к неэффективному управлению правами и упущению возможностей для развития инноваций и творчества.
- Недостаточная защита коллективных авторских прав: Система не обеспечивает должную защиту коллективных авторских прав, что может приводить к их незаконному использованию и ущемлению интересов творческих коллективов.
- Недостаточная координация и сотрудничество: Отсутствие эффективной координации и сотрудничества между различными структурами, занимающимися управлением интеллектуальными правами, может приводить к дублированию функций, неполной информационной обмену и снижению эффективности системы в целом.

Эти недостатки подчеркивают необходимость создания в российском правовом порядке института коллективного управления интеллектуальными правами, который сможет эффективно адресовать эти проблемы и обеспечить более справедливую и эффективную защиту правообладателей.

Кроме того, необходимо создать легальные электронно-библиотечные системы трехмерных цифровых объектов, позволяющие за определенную, но небольшую плату использовать трёхмерные цифровые объекты. А.В. Гурко отмечая необходимость создания таких библиотек, указывает: «Как не вызывает сомнений тот факт, что «создание легальных электронно-библиотечных систем позволит сократить число нарушений авторских прав, связанных с использованием пиратских электронных библиотек», так и предлагаемые законоположения увеличат использование легального контента, так как среди прочего откроют возможность создания легальных электронных

библиотек трехмерных цифровых моделей. Все это должно способствовать росту инновационной экономики Российской Федерации в цифровую эпоху» [5, с.117].

Выводы по пятому параграфу:

Анализ гражданского законодательства, научной юридической литературы и правоприменительной практики показывает, что в настоящее время не ясна правовая природа механизма правового регулирования трехмерных цифровых объектов. В научной среде и правоприменительной практике продолжают споры о возможности применения к данным объектам авторского или патентного права.

Выбор правового режима для трехмерных цифровых объектов должен зависеть от ряда факторов, одним из которых является творческий (нетворческий) характер работы по созданию трёхмерного цифрового объекта.

По нашему мнению, необходимо включить в гражданское законодательство правовые нормы, которые устанавливают критерии для определения творческих и нетворческих трехмерных цифровых объектов. При этом, к нетворческим цифровым объектам следует отнести те объекты интеллектуальной собственности, которые создаются с использованием адаптивных технологий, воплощающие объекты патентного права (изобретения, полезные модели или промышленные образцы).

Основой механизма правового регулирования защиты исключительных права на трёхмерные цифровые объекты должны быть нормы, включенные в авторское право. При этом, отдельные права должны охраняться патентным правом. Следует признать, по нашему мнению, что нетворческие трёхмерные цифровые объекты, являются объектами только авторского права.

В гражданское право должны быть включены правовые нормы, запрещающие свободное создание и использование трехмерных цифровых объектов, воплощающих объекты патентного права для извлечения прибыли. При этом, должно сохраниться возможность участников гражданского оборота

создавать и использовать трехмерные цифровые объекты, воплощающие объекты патентного права без извлечения прибыли (в домашних условиях).

По нашему мнению, также необходимо включить в гражданское права институт коллективного управления интеллектуальными права, который придет на смену организации по управлению авторскими и смежными правами. Кроме того, необходимо создать легальные электронно-библиотечные системы трехмерных цифровых объектов, позволяющие за определенную, но небольшую плату использовать трёхмерные цифровые объекты.

### **3.2. Особенности использования трехмерных цифровых объектов, содержащих изображения товарных знаков и иных средств индивидуализации**

Использование трехмерных цифровых объектов, содержащих изображения товарных знаков и других средств индивидуализации, имеет свои особенности и ограничения.

Первая особенность заключается в том, что использование трехмерных цифровых объектов может быть ограничено правовым режимом товарных знаков и иных средств индивидуализации. Например, для использования трехмерного объекта с товарным знаком необходимо получить разрешение правообладателя на использование этого знака. Также не следует забывать, что трехмерный объект может использоваться только в рамках предоставленных правообладателем прав.

Вторая особенность связана с возможностью точно воспроизвести образец трехмерного объекта. Для этого необходимо иметь высококачественную 3D-модель, которая сможет точно передать все детали и особенности объекта. Кроме того, трехмерный объект может оказаться сложным для производства из-за сложной геометрии и нежелательной для производства тонкой детализации.

Третья особенность связана с техническими требованиями, которые могут быть необходимы для использования трехмерного объекта. Например, для создания анимации с использованием трехмерного объекта необходимо иметь соответствующие навыки и программное обеспечение.

В целом, использование трехмерных цифровых объектов может быть полезным для продвижения товарных знаков и индивидуализации брендов, но требует рационального подхода для избежания правовых и технических проблем. В соответствии с п. 1 ст. 1482 ГК РФ устанавливается, «1. В качестве товарных знаков могут быть зарегистрированы словесные, изобразительные, объемные и другие обозначения или их комбинации. 2. Товарный знак может быть зарегистрирован в любом цвете или цветовом сочетании». Данная норма закона, говоря об объеме, не конкретизирует, имеется ли в виду реальный или виртуальный объем. Однако, по мнению А.В. Гурко, «с учетом современных условий и бурного развития информационных технологий под действие данной нормы должен попадать и реальный, и виртуальный объем» [5, с.118].

«Контрафактные товары зачастую относятся к категории предметов роскоши и нарушают права на известную торговую марку»[5, с.57-59; 20, с.62]. Это указывает не тот факт, что распространения трехмерных цифровых моделей для трехмерной печати может нарушать права и на средства индивидуализации в частности.

А.В. Гурко отмечает: «С помощью инструментария трехмерной графики могут быть воссозданы в виртуальном пространстве трехмерные цифровые модели различных средств индивидуализации, в том числе объемных товарных знаков. В основном такие трехмерные цифровые модели товарных знаков создаются для включения в какие-либо охраняемые авторским правом произведения и, в первую очередь, рекламную продукцию. Также трехмерные цифровые модели товарных знаков могут быть использованы для их печати на трехмерном принтере. В таком случае необходимо отметить, что признание такой печати использованием соответствующего товарного знака будет осуществляться в зависимости от дальнейшего использования такого

напечатанного товарного знака. Так если напечатанный на трехмерном принтере объемный товарный знак в дальнейшем используется для индивидуализации товаров, работ и услуг в соответствующем классе товаров по международной классификации товаров, то такое использование, как и сама печать, будут признаваться использованием того или иного товарного знака. Если же напечатанный объемный товарный знак не используется для целей индивидуализации товаров, работ и услуг, то такое использование и такая печать не будут считаться использованием такого товарного знака. То есть в данном случае нет каких-либо особенностей, связанных с трехмерной графикой» [5, с.120].

Считаем, что основной вопрос использования трехмерных цифровых моделей товарных знаков связан с возможностью их включения в произведения, охраняемые авторским правом. В соответствии с пп. 4 п. 2 ст. 1484 ГК РФ исключительное право на товарный знак может быть осуществлено «Исключительное право на товарный знак может быть осуществлено для индивидуализации товаров, работ или услуг, в отношении которых товарный знак зарегистрирован, в частности путем размещения товарного знака: 1) на товарах, в том числе на этикетках, упаковках товаров, которые производятся, предлагаются к продаже, продаются, демонстрируются на выставках и ярмарках или иным образом вводятся в гражданский оборот на территории Российской Федерации, либо хранятся или перевозятся с этой целью, либо ввозятся на территорию Российской Федерации; 2) при выполнении работ, оказании услуг; 3) на документации, связанной с введением товаров в гражданский оборот; 4) в предложениях о продаже товаров, о выполнении работ, об оказании услуг, а также в объявлениях, на вывесках и в рекламе; 5) в сети «Интернет» [2]

А.В. Гурко, рассуждая о трехмерных цифровых объектах, которые применяются в рекламных продуктах, отмечает следующее: «Таким образом, использование трехмерных цифровых моделей товарных знаков для включения в рекламные материалы и/или иные произведения представляет собой

использование такого товарного знака. Если такие действия совершаются самим правообладателем, ситуация выглядит вполне логично и не вызывает ни у кого никаких вопросов. Чаще всего такие действия выражаются в создании рекламной продукции, которая также может охраняться авторским правом. Несколько сложнее обстоит ситуация, когда трехмерные цифровые модели товарных знаков используются для создания иных произведений третьими лицами, например, для создания кинофильмов и компьютерных игр» [5, с. 123].

Чтобы правильно квалифицировать такие действия обратимся к нормам Федерального закона «О рекламе» (далее ФЗ о рекламе или закон о рекламе). В соответствии с п. 9 ч. 2 ст. 2 ФЗ о рекламе правила данного закона не распространяются на упоминания о товаре, средствах его индивидуализации, об изготовителе или о продавце товара, которые органично интегрированы в произведения науки, литературы или искусства и сами по себе не являются сведениями рекламного характера. Получается, что данный нормативно-правовой акт не регламентирует правоотношения, связанные с созданием и использованием товарных знаков и иных объектов авторского права. Использованием героями кинофильмов товарных знаков нельзя квалифицировать как рекламный продукт, такие действия не должны признаваться нарушением авторского права.

А.Н. Толкачев комментирует данную норму закона о рекламе следующим образом: «...сфера действия Закона в этом аспекте стала более ограниченной, поскольку рекламная информация в ряде случаев приобретает другие формы, и рекламный характер информации становится вторичен по отношению к какому-либо более важному значению» [21]. А.В. Гурко, анализируя судебную практику, которая сформировалась к настоящему времени, отмечает: «Как показывает судебная практика, на данное положение закона о рекламе активно ссылаются заявители по делам о признании недействительными решений федеральной антимонопольной службы (далее ФАС) о признании ненадлежащей рекламы (например, кассационное постановление Федерального арбитражного суда Московского округа от 25 июля 2014 г. по делу № А40-

125338/132 ; кассационное постановление Федерального арбитражного суда Поволжского округа от 12 ноября 2010 г. по делу № А65-7742/20103; апелляционное постановление семнадцатого Арбитражного апелляционного суда от 4 октября 2013 г. №17АП-9435/2013-АК1; кассационное постановление Федерального арбитражного суда Уральского округа от 20 мая 2010 г. №Ф09-3748/10-С12 и др. ). Вместе с тем, несмотря на наличие данного изъятия, создатели различных аудиовизуальных произведений, включая клипов известных исполнителей, всячески стараются убирать любые товарные знаки и известные наименования, чтобы не допустить нарушений прав и интересов их правообладателей и предъявления каких-либо претензий. Помимо прочего, это связано с тем, что данное положение закона о рекламе содержит два условия, несоблюдение которых позволяет признать упоминания о товарах в произведениях науки, литературы и искусства рекламой (и соответственно использованием товарного знака по смыслу ч. 4 ГК РФ). Первым условием является органичная интеграция информации о товарах в произведения, вторым – данная информация не должна являться рекламой сама по себе. По мнению автора, формулировка п. 9 ч. 2 ст. 2 ФЗ о рекламе является достаточно размытой и допускает различные трактовки. Поэтому ответ на вопрос о том, где пролегают пределы «органичности интеграции», следует искать только в материалах судебной практики и разъяснениях Федеральной антимонопольной службы (далее информационное письмо ФАС)» [5, с. 121].

Следует отметить, что вопросы применения п. 9 ч. 2 ст. 2 закона о рекламе не освещены в постановлении Пленума Высшего Арбитражного Суда № 58 от 8 октября 2012 г. «О некоторых вопросах практики применения арбитражными судами Федерального закона «О рекламе» [5, с. 121]. Однако, по данному вопросу имеется достаточно четкое и полное Письмо Федеральной антимонопольной службы от 25 мая 2011 г. № АК/20129 «О признании рекламы неорганично интегрированной в теле-, радиопередачу» [15]. А.В. Гурко, комментируя данное письмо Федеральной антимонопольной службы, отмечает, что «в данном письме указано, что информация об определенных



лицах или товарах должна соответствовать одновременно двум условиям, предусмотренным п. 9 ч. 2 ст. 2 закона о рекламе (органичная интеграция, сведения не должны являться рекламой сами по себе), чтобы считаться органично интерпретированной в произведения науки, литературы или искусства. Т.е. только при одновременном соблюдении данных условий произведения литературы, науки и искусства не будут признаваться рекламой. В случае несоблюдения данных требований закона о рекламе или одного из них произведение может быть признано рекламой полностью или частично. Следовательно, такая реклама в произведении будет считаться использованием соответствующего товарного знака. Также об отсутствии органичной интеграции возможно говорить, когда часть произведения начинает использоваться в качестве товарного знака» [14].

По мнению специалистов ФАС России, органично интерпретированной в то или иное произведение можно признать информацию о товаре или лице, которая является составной частью общего сюжета произведения (отдельной его части) и выступает в качестве дополнительной характеристики героя или созданной ситуации. При этом товар или организация не представлены в виде, когда внимание концентрируется именно на них, на их достоинствах и иных характеристиках, они не подменяют главных персонажей в произведении (отдельной его части), не нарушают сюжета и не могут быть изъяты из него без ущерба для целостности восприятия произведения. Отнесение информации самой по себе к сведениям рекламного характера в соответствии с письмом ФАС должно производиться исходя из содержания такой информации, а также цели и назначения ее распространения, в соответствии с понятием рекламы.

А.В. Гурко отмечает, что «данная позиция также находит свое подтверждение в судебной практике, приведенной выше, и в доктрине, а именно трудах таких авторов как Е.И. Спектор, С.П. Гришаев, Д.С. Бадалов, И.И. Василенкова, Н.Н. Карташов и др. Таким образом, использование каких-либо товарных знаков в произведениях (в первую очередь аудиовизуальных произведениях) не считается рекламой, если такие товарные знаки органично

интегрированы в такие произведения. Если использование таких товарных знаков не является органично интегрированным в произведение, то оно может считаться рекламой и использованием такого товарного знака. Вместе с тем, применительно к трехмерным цифровым моделям товарных знаков есть некоторая особенность. Рассмотрим пример, когда можно считать включение изображения товарного знака органично интегрированным. Например, когда съемки кинофильма производились в натуре, например, на улице, где есть ресторан «Макдональдс», вследствие чего в кинофильме в сцене на заднем плане есть товарный знак «Макдональдс» [5, с. 121].

Использование трехмерного цифрового объекта в процессе создания товарного знака также должно квалифицироваться как рекламный продукт по следующим причинам:

Во-первых, действия рекламодателя, связанные с созданием товарного знака с трехмерным цифровым объектом, подтверждают его стремление иметь товарный знак с трехмерным цифровым объектом.

Во-вторых, авторы товарного знака всегда имеют возможность заменить товарный знак с трехмерным цифровым объектом могут исключить из него этот объект и включить в него иной объект авторского права. А.В. Гурко, характеризуя данное свойство товарных знаков с трехмерными цифровыми объектами, отмечает: «В этой связи важно отметить, что производители компьютерных игр (мультимедийных продуктов) стараются избегать использования известных зарегистрированных товарных знаков в своих произведениях и заменяют их на похожие несуществующие аналоги в случаях, когда необходимо провести узнаваемую параллель с продукцией известных производителей (например, Ньюка-Кола в серии компьютерных игр «Fallout»; дизайн автомобилей в «Grand Theft Auto V» и их обозначений схожи но не идентичны с реальными, чтобы не было претензий со стороны известных автопроизводителей). Также, как уже отмечалось, производители клипов известных исполнителей, даже используя в ходе съемок товары известных брендов, «заштриховывают» или «стирают» с итогового видео собственно все

изображения товарных знаков, нанесенных на такие товары. На основе приведенных выше примеров становится очевидным, что использование трехмерных цифровых моделей товарных знаков в виртуальном пространстве для их включения в аудиовизуальные произведения и мультимедийные продукты не является органичной интеграцией, так как не отвечает признаку органичности. Такое использование должно быть расценено как реклама. В связи с этим любое использование трехмерных цифровых моделей товарных знаков для включения в произведения следует считать носящим рекламный характер и, следовательно, признавать использованием такого товарного знака по смыслу ст. 1484 ГК РФ» [5, с. 121].

Выводы по шестому параграфу:

В современном цифровом мире использование трехмерных цифровых объектов, содержащих изображения товарных знаков и других средств индивидуализации, становится все более распространенным. Технологии 3D-моделирования и визуализации позволяют создавать реалистичные трехмерные объекты, которые могут быть использованы для презентации товаров, создания рекламных материалов, разработки виртуальных магазинов и многого другого.

Особенности правового регулирования использования трехмерных цифровых объектов, содержащих изображения товарных знаков и иных средств индивидуализации обусловлены рядом факторов. Наиболее важными из которых являются правовым режимом изображений товарных знаков и иных средств индивидуализации, особенностями и требованиями, которые предъявляются к техническим устройствам, создающим и воспроизводящим трехмерные цифровые объекты.

Одним из важных аспектов правового регулирования являются авторские права. Трехмерные цифровые объекты с изображениями товарных знаков могут быть признаны произведениями изобразительного искусства и попадать под защиту авторского права. Владелец авторских прав имеет исключительное право на воспроизведение, распространение, публичный показ и другие виды использования таких объектов. Поэтому использование трехмерных цифровых

объектов, содержащих товарные знаки, без согласия автора может привести к нарушению авторских прав.

Другим важным аспектом является регулирование использования товарных знаков. Товарные знаки являются средством индивидуализации товаров и услуг и защищены законодательством о товарных знаках. Включение товарных знаков в трехмерные цифровые объекты требует соблюдения правил использования и может потребовать получения разрешения от владельца товарного знака. Незаконное использование товарных знаков в трехмерных цифровых объектах может привести к нарушению их владельческих прав и вызвать юридические последствия.

Также важным аспектом является вопрос лицензирования и использования трехмерных цифровых объектов. Владельцы авторских прав или товарных знаков могут предоставлять лицензии на использование таких объектов. Лицензирование позволяет установить условия использования, включая ограничения по времени, территории и целям использования. Это позволяет обеспечить законное использование трехмерных цифровых объектов.

## Заключение

Содержание термина «трехмерные цифровые объекты» определяется доктринально. На основании анализа научной литературы можно увидеть, что содержание данного термина определяется через такие явления как «трехмерная графика», «компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика»).

Родовым понятием является для данных объектов гражданского права является термин «Компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика»). «Компьютерная графика» («цифровая графика» или «машинная графика») является сложным и многогранным понятием, содержание которого может быть определено как наука и как «совокупность методов, алгоритмов и программ, необходимых для создания графического изображения».

Трехмерная графика, являясь разновидностью компьютерной графики, имеет свои особенные признаки (черты), к которым относится следующее: целью может быть: 1) создание и (или) изменение изображения с помощью ЭВМ; 2) создание и (или) изменение материального объекта при работе с объемными моделями с помощью виртуального пространства; изображения и материальные модели, которые создаются или изменяются с её помощью, являются трехмерными (объемными) и виртуальными.

Трехмерная графика, как и все иные виды человеческой деятельности, имеет определенную последовательность (структуры). В рамках определенных этапов работы создаются те или иные виды трехмерных объектов интеллектуальной собственности. Не все из них могут быть объектами права интеллектуальной собственности. Поэтому в научной юридической литературе и правоприменительной практики выделяют охраняемые правом и неохраняемые правом трехмерные цифровые объекты. Трехмерный цифровой объект, который может быть объектом интеллектуальной собственности, можно определить как трехмерный и визуальный объект интеллектуальной

собственности, создаваемых трехмерной графикой, и, обладающий признаками объектов авторского права.

Механизм правового регулирования трехмерных цифровых объектов в российском правовом порядке включает в себя правовые нормы, которые содержатся в международных нормативно-правовых актах, а также правовые нормы, которые включены в национальном законодательстве. Наиболее значимыми из правовых актов, которые регламентируют отношения, связанные с созданием и охраной трехмерных цифровых объектов, является нормы, которые включены в ГК РФ.

Исследователи отмечают наличие многих спорных моментов в механизме правового регулирования трехмерных цифровых объектов. К ним, в частности, относится отсутствие прямого указание таких объектов в международных нормативно-правовых актах, а также ГК РФ. Исследователи отмечают, что правовые нормы, содержащиеся в международных нормативно-правовых актах, а также ГК РФ, регламентируют отношения, связанные с созданием и охраной трехмерных цифровых объектов.

В настоящее время сложилась ситуация, согласно которой трехмерные цифровые объекты отождествляются с программами ЭВМ. Отождествление трехмерных цифровых объектов с программами ЭВМ можно увидеть, как в научной юридической литературе, так и в правоприменительной практики. Вместе с тем, техническая природа программ ЭВМ и трехмерных цифровых объектов ЭВМ не позволяет считать их тождественными явлениями. Главной причиной, из-за которой трехмерные цифровые объекты приравнивают к программам ЭВМ, является то, что для их создания и использования необходимы программы ЭВМ.

Изучение технической природы трёхмерных цифровых объектов показывает, что к ним нельзя правовой режим, установленный в ст. 1261 ГК РФ, и, применяемый к программам ЭВМ. По нашему мнению, применение к трехмерным цифровым объектам правового регулирования, основой которой являются правовые нормы, содержащиеся в ст. 1261 ГК РФ, недопустимо по

ряду причин: это приравнивает трехмерные цифровые объекты к программам ЭВМ; это решение не позволяет осуществлять правовую охрану графических изображений, которые составляют сущность трехмерных цифровых объектов.

По нашему мнению, необходимо согласиться с теми исследователями, которые считают необходимым применения авторского права к трехмерным цифровым объектами. Исключением являются трехмерные цифровые объекты, которые являются частью компьютерных игр.

Много спорных моментов есть в механизме правового регулирования трехмерной цифровой анимации, которая является одной из разновидностей трехмерных цифровых объектов.

Наиболее сложным для правоприменительной практики является вопрос о соотношении двухмерных и трехмерных цифровых анимации. Двухмерная (2D) и трехмерная (3D) анимация – это два основных подхода к созданию анимированных изображений. Они предлагают различные стили, техники и возможности, каждая со своими преимуществами и ограничениями. Стили, техники и возможности, которые используются при создании двухмерных и трехмерных цифровых анимаций обуславливают основные различия в правовом регулировании данных объектов интеллектуальной собственности.

Трехмерное цифровая анимация – является сложным и многокомпонентным объектом, которое регламентируется разными по юридической природе правовыми нормами. В частности, в трехмерной цифровой анимации может сочетаться живое исполнение актера и техническое творчество художника (аниматора), предполагающее право актера на неприкосновенность исполнения (п.1 ст. 1315 ГК РФ).

Анализ научной юридической литературы и правоприменительной практики показал, что основой механизма правового регулирования трехмерной цифровой анимации являются авторские права и также правовые нормы, которые устанавливают и защищают личные неимущественные права.

Анализ гражданского законодательства, научной юридической литературы и правоприменительной практики показывает, что в настоящее

время не ясна правовая природа механизма правового регулирования трехмерных цифровых объектов. В научной среде и правоприменительной практики продолжают споры о возможности применения к данным объектам авторского или патентного права.

Выбор правового режима для трехмерных цифровых объектов должен зависеть от ряда факторов, одним из которых является творческий (нетворческий) характер работы по созданию трёхмерного цифрового объекта.

По нашему мнению, необходимо включить в гражданское законодательство правовые нормы, которые устанавливают критерии для определения творческих и нетворческих трехмерных цифровых объектов. При этом, к нетворческим цифровым объектам следует отнести те объекты интеллектуальной собственности, которые создаются с использованием адаптивных технологий, воплощающие объекты патентного права (изобретения, полезные модели или промышленные образцы).

Основой механизма правового регулирования защиты исключительных права на трёхмерные цифровые объекты должны быть нормы, включенные в авторское право. При этом, отдельные права должны охраняться патентным правом. Следует признать, по нашему мнению, что нетворческие трёхмерные цифровые объекты, являются объектами только авторского права.

В гражданское право должны быть включены правовые нормы, запрещающие свободное создание и использование трехмерных цифровых объектов, воплощающих объекты патентного права для извлечения прибыли. При этом, должно сохраниться возможность участников гражданского оборота создавать и использовать трехмерные цифровые объекты, воплощающие объекты патентного права без извлечения прибыли (в домашних условиях).

По нашему мнению, также необходимо включить в гражданское права институт коллективного управления интеллектуальными права, который придет на смену организации по управлению авторскими и смежными правами. Кроме того, необходимо создать легальные электронно-библиотечные системы



трехмерных цифровых объектов, позволяющие за определенную, но небольшую плату использовать трёхмерные цифровые объекты.

В современном цифровом мире использование трехмерных цифровых объектов, содержащих изображения товарных знаков и других средств индивидуализации, становится все более распространенным. Технологии 3D-моделирования и визуализации позволяют создавать реалистичные трехмерные объекты, которые могут быть использованы для презентации товаров, создания рекламных материалов, разработки виртуальных магазинов и многого другого.

Особенности правового регулирования использования трехмерных цифровых объектов, содержащих изображения товарных знаков и иных средств индивидуализации обусловлены рядом факторов. Наиболее важными из которых являются правовым режимом изображений товарных знаков и иных средств индивидуализации, особенностями и требованиями, которые предъявляются к техническим устройствам, создающим и воспроизводящим трехмерные цифровые объекты.

Одним из важных аспектов правового регулирования являются авторские права. Трехмерные цифровые объекты с изображениями товарных знаков могут быть признаны произведениями изобразительного искусства и попадать под защиту авторского права. Владелец авторских прав имеет исключительное право на воспроизведение, распространение, публичный показ и другие виды использования таких объектов. Поэтому использование трехмерных цифровых объектов, содержащих товарные знаки, без согласия автора может привести к нарушению авторских прав.

Другим важным аспектом является регулирование использования товарных знаков. Товарные знаки являются средством индивидуализации товаров и услуг и защищены законодательством о товарных знаках. Включение товарных знаков в трехмерные цифровые объекты требует соблюдения правил использования и может потребовать получения разрешения от владельца товарного знака. Незаконное использование товарных знаков в трехмерных

цифровых объектах может привести к нарушению их владельческих прав и вызвать юридические последствия.

Также важным аспектом является вопрос лицензирования и использования трехмерных цифровых объектов. Владельцы авторских прав или товарных знаков могут предоставлять лицензии на использование таких объектов. Лицензирование позволяет установить условия использования, включая ограничения по времени, территории и целям использования. Это позволяет обеспечить законное использование трехмерных цифровых объектов.

## Список используемой литературы и используемых источников

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. – Москва: Издательство Юрайт. 2023. – 219 с.
2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 05.12.2022) // СПС КонсультантПлюс.
3. Гринь Е.С. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности / Е.С. Гринь, А.Г. Королева // Актуальные проблемы российского права. – 2019. – № 6(103). – С. 90-97.
4. Гурко А. Соотношение 3D-моделей и программ для ЭВМ1 / А. Гурко // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2016. – № 6. – С. 33-42.
5. Гурко А.В. Правовая охрана трехмерных цифровых объектов / А.В. Гурко. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью «Перспектив», 2021. – 144 с.
6. Иванов В.П. Трехмерная компьютерная графика / В.П. Иванов, А.С. Батраков; Под ред. Г. М. Полищука. – Москва: Радио и связь, 1995. – 223 с.
7. Кирсанова К.А. Хореографическое произведение: вопросы авторско-правовой охраны / К.А. Кирсанова // Журнал российского права. – 2016. – № 3(231). – С. 55-63.
8. Колесников Д.С. Патентное право в эпоху технологий трехмерной печати: подход США / Д.С. Колесников // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2015. – № 4. – С. 56-64.
9. Котенко Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт / Е.С. Котенко. – Москва: Издательство Перспектив, 2015. – 128 с.
10. Матвеев А.Г. Объекты интеллектуальной собственности, получающие охрану в XXI веке / А. Г. Матвеев, В. Н. Синельникова // Вестник Пермского университета. Юридические науки. – 2019. – № 44. – С. 281-309.

11. Обухова Н.А. Основы теории и практика компьютерного синтеза трехмерных изображений: учебное пособие / Н.А. Обухова; М-во образования и науки Российской Федерации, Федеральное гос. авт. образовательное учреждение высш. проф. образования Санкт-Петербургский гос. ун-т аэрокосмического приборостроения. – Санкт-Петербург: ГУАП, 2014. – 123 с.
12. Пахлебухина В.Г. Компьютерная анимация / В.Г. Пахлебухина // Форум молодых ученых. 2017. №10 (14). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-animatsiya> (дата обращения: 21.05.2023).
13. Петрова А. Правовой взгляд на объекты архитектуры: теория и практика / А. Петрова // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2014. – № 10. – С. 16-25.
14. Письмо ФАС России от 25.05.2011 N АК/20129 «О признании рекламы неорганично интегрированной в теле-, радиопередачу» // СПС КонсультантПлюс.
15. Постановление Пленума ВАС РФ от 08.10.2012 N 58 «О некоторых вопросах практики применения арбитражными судами Федерального закона «О рекламе» // СПС КонсультантПлюс.
16. Постановление Правительства РФ от 17.05.1996 N 614 «О ставках вознаграждения исполнителям за некоторые виды использования исполнения (постановки)» // СПС КонсультантПлюс.
17. Правовая природа объектов digital art (цифрового искусства) [Электронный ресурс] // Интернет-конференция Сибирского юридического университета. URL: <https://conf.siblu.ru/> (дата обращения: 20.05.2023).
18. Практикум по работе в мультимедийных программах Adobe Flash и 3Ds Max. Пособие / сост. О.В. Стерхова. - Ижевск: Изд-во «Удмуртский университет», 2013. - 140 с
19. Решение Арбитражного суда г. Москвы от 23 июня 2021 г. по делу № А40-83967/2020 [Электронный ресурс] // Судебные и нормативные акты РФ. URL: <https://sudact.ru/> (дата обращения: 20.05.2023).

20. Савина В. Унификация норм о средствах индивидуализации в современном мире / В. Савина // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2016. – № 7. – С. 61-65.
21. Толкачев А.Н. Комментарий к Федеральному закону «О рекламе» (постатейный) / А.Н. Толкачев. - 2-е изд. - Москва: ИЦ РИОР: ИНФРА-М, 2010. - 96 с.
22. Толковый словарь по информатике / Г.Г. Пивняк, Б.С. Бусыгин, М.М. Дивизинюк и др. – Д.: Национальный горный университет, 2008. – 559 с.
23. Толковый словарь по информатике / Г.Г. Пивняк, Б.С. Бусыгин, М.М. Дивизинюк и др. – Д.: Национальный горный университет, 2008. – 559 с.
24. Catherine Jewell 3D Printing and the Future of Stuff [Электронный ресурс] // Официальный сайт Всемирной организации интеллектуальной собственности. URL: <https://www.wipo.int/portal/ru/index.html/> (дата обращения: 20.05.2023).